B5 9078

DUNGEONS & DRAGONS®

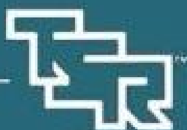
Basic Game Adventure

Horror on the Hill

by Douglas Niles



Only the mighty River Shrill separates you from the mysterious mountain. Will you be the first to return, or will you fall prey to the Horror on the Hill? For character levels 1-3



TSR, Inc.
Products of your Imagination™

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, and PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION are trademarks owned by TSR, Inc.

Ужас на Холме.

Предисловие

Крепость Гвидо (Guido). Это пограничное поселение располагается на берегу великой Реки Свирь (Shrill), а также является конечной остановкой торговых караванов. Русло шириной в милю, это всё что отделяет Крепость от таинственного возвышения известного как "Холм", земли безымянного ужаса и древних легенд.

Окутанные туманом вершины и густо заросшие лесом склоны Холма уходят ввысь на 400 футов, зловеще нависая над поселением. В ясные дни, можно разглядеть выступающие из Холма скалистые утёсы, обычно окутанные облаками пара, которые скорее всего вырываются из недр Холма.

По слухам эта таинственная гора давно стала убежищем ужасных монстров. Только бурные воды Реки Свирь, сдерживает монстров от захвата беззащитной крепости. Лишь несколько отрядов бесстрашных и суровых авантюристов отважились пересечь реку, чтобы исследовать Холм и встретиться со зловещими монстрами, но после этого о них никто ничего не слышал.

В данный момент очередная группа отчаянных авантюристов собралась в трактире Крепости Гвидо. Именно здесь эти горячие головы решили подготовить свой дерзкий план по исследованию зловещей горы.

Персонажи игроков могут найти транспорт для пересечения реки у любого из местных рыболовов; но оказавшись на противоположном берегу им остаётся надеяться только на самих себя. Им придётся проложить свой путь сквозь густую чащу леса, где любое отклонение от тропы может таить опасность. Они столкнуться с загадочными существами, такими как "добродушные" старушки, которые могут предложить отряду свою помощь. Или они могут встретить солдат короля полугоблинов, собирающего здесь свои войска для штурма Крепости Гвидо.

Если персонажи проберутся сквозь зловещее кладбище, то откроют древний монастырь, давным давно заброшенный своими обитателями. В нынешние времена Монастырь стал логовом для банды полугоблинов. Фонтан в саду монастыря, содержит магический напиток, воздействие которого не каждому пойдёт на пользу. Монастырь скрывает в себе проход в многоярусное подземелье, которое несомненно испытает навыки и смекалку игроков на прочность.

Именно в этих катакомбах произойдёт сражение с самим королём полугоблинов, в котором он будет повержен. Но это только начало! Только персонажи успеют подумать о том что приключение завершилось, как скрытая ловушка отправит их в сбивающую с толку сеть извилистых коридоров, которые как будто ведут в одно место. А в конце им прийдётся преодолеть последнее испытание, - встречу с молодым красным драконом, для того чтобы снова увидеть солнечный свет.

Противоречивые бездоказательные слухи. Никто ещё не вернулся. Лодка ждёт персонажей. Сам Холм ужасает своим существованием. Но для сильных и бесстрашных, Холм скрывает достойную награду, в случае успеха. Ещё один отряд авантюристов готов рискнуть своими жизнями. Да здравствуют приключения!

Как собрать партию

Модуль создавался для группы от 5 до 10 игровых персонажей 1, 2 или 3 уровня. Чем ниже уровень опыта персонажей, тем большее число персонажей, нужно будет собрать (если все персонажи 1-го уровня, то их может потребоваться от девяти до десяти; но если они 3его уровня, то и пяти может быть достаточно). Также персонажам 1ого уровня рекомендуется иметь не меньше 3 ОЗ, а воинам хотя бы шесть или больше. Вы можете разрешить игрокам сделать несколько бросков на Очки Здоровья, пока бросок не будет соответствовать или превзойдёт предложенный минимум. Или игрокам можно предложить использовать уже сгенерированных персонажей с задней обложки.

Если игроки хотят сами набросать персонажей, то можно предложить им взять одного или более заранее сгенерированных персонажей в качестве НИПов для увеличения численности группы. В любом случае, в группе нужно иметь хотя бы одного мага, жреца, вора и достаточное количество воинов.

Если это первое приключение для персонажей, то они могут бросить 4к6 (вместо 3к6, как написано в основной книге правил) для определения стартовых денег. Эти модификации помогуту преодолеть финансовые трудности в Форте Гвидо.

Встреча в Крепости Гвидо

Персонажи начинают своё приключение в Крепости Гвидо. Они встречаются для подготовки в Львином Логове. В этом трактире есть большой общий зал заполненный лавками и столами, бар и здоровенный очаг. Общий зал задымлён, плохо освещён и в нём достаточно тихо. В трактире можно остановиться на ночлег. За одну с.м. можно приобрести одно спальное место с соломенным тюфяком в задней комнате. Эта комната настолько грязная, что персонаж проведший там ночь, имеет 75% шанс подхватить вшей! (Вши не повлияют на игру персонажем, они просто временный раздражитель.)

В любое время дня и ночи в "Логове Льва" может находиться от 2 до 12 (2к6) посетителей. Поговорив с

посетителями или трактирщиком персонажи могут получить два слуха из таблицы ниже. В таблице специально для Мастера Подземелья указано какой слух правдивый, а какой ложный. Чтобы узнать какие слухи получили персонажи нужно бросить 2к8, повторяйте бросок второй кости, пока не получите разные результаты на обеих. Запомните, что перед тем, как получить слухи персонажи должны сделать заявку на сбор информации.

Если персонажи захотят узнать больше слухов о Холме, то могут обратиться к "Старожиле". За каждую кружку холодного пива, которое группа купит ему он будет рассказывать один из слухов, пока не поведает все восемь. Отметьте что Старожила рассказывает слухи рандомно (бросайте 1к8), также он не будет повторять уже рассказанные им слухи дважды, но может повторить два уже полученных слуха.

ТАБЛИЦА 1
СЛУХИ КРЕПОСТИ ГВИДО

Результат броска	Слух
1	Множество веков назад, на вершине Холма располагался древний монастырь. (Правда)
2	В пещерах под Холмом обитает огнедышащий дракон. (Правда)
3	Шайка огров работорговцев используют Холм в качестве опорноно пункта для набегов. (Ложь)
4	Гули людоеды рыскают по Холму в поисках добычи. (Правда)
5	Гули людоеды рыскают по Холму в поисках добычи. (Правда)
6	На Холме живёт злая ведьма. Её дом похож на обычную хижину, но на самом деле это роскошный дворец, где она держит души бедолаг, которым не повезло забрести на этот склон. (Правда)
7	Огромная армия орков укрепилась на Холме и только ждёт приказа, чтобы начать штурм Крепости Гвидо. (Ложь)
8	Под Холмом находиться бурлящее озеро лавы. Именно оно выбрасывает свои пары сквозь отверстия в склоне. (Ложь)

Покупка снаряжения.

Рынок Крепости Гвидо имеет хороший ассортимент товаров, поэтому персонажи могут купить необходимое снаряжение, перед походом. Правда цены здесь будут выше и не все товары можно найти из-за того, что крепость находиться далеко от цивилизации.

Для того чтобы выяснить наличие любого предмета из Списка Снаряжение Основной книги правил, бросьте 1к4. Любой результат выше единицы, означает что персонажи нашли предмет. Затем бросьте 1к6, если персонаж хочет купить эту вещь. Результат один или два означает, что цена равна указанной в Основной книге правил; результат от трёх до четырёх означает, что цена составит 150% от указанной в списке; значение от пяти до шести означает, что цена вырастет в два раза. Отметьте, что эту процедуру необходимо проделывать с каждым заказанным предметом, даже если один игрок нашёл короткий меч, то совсем необязательно, что следующий персонаж сможет найти ещё один.

До Холма и обратно

Персонажи могут пересечь Реку Ревущую, для этого нужно найти одного из рыбаков в Крепости Гвидо. Учитывая что для рыбаков настали тяжёлые времена, то любой из них согласиться перевести группу через реку. Из-за опасности исходящей с Холма стоимость переправы достаточно высока: 20 з.м..

Группа может попробовать арендовать лодку у рыбаков, но никто из них на это не согласиться. На *продажу* лодки они ещё могут пойти, но вот сдавать её в аренду не один рыбак не согласиться. Все жители Крепости Гвидо



убеждены, что группа обречена, а сдавать в аренду лодку людям, которых больше не увидишь, не имеет смысла! Если персонажи захотят купить лодку, то её цена составит 50-80 з.м. (1к4+4 x 10).

Пока группа скитается по поверхности Холма или на первом уровне подземелья, они могут, по возможности в любой момент и сколько угодно раз, вернуться в Крепость Гвидо. Даже если они решат всё приключение не покидать Холм, по его окончании им всё равно придётся найти способ вернуться обратно. Поэтому если они не обзавелись лодкой им придётся заранее продумать способ для возвращения.

Возможно они захотят заранее договориться с рыбаком о времени и месте встречи. Любой из рыбаков согласиться на это за доплату в 20 з.м., но группа должна будет успеть ко времени, иначе он уплывёт.

Группа может договориться с рыбаком, что подаст ему сигнал дымом, когда нужно будет их перевезти. Если группа соорудит сигнальный костёр, то в Крепости Гвидо его заметят с шансом в 20%. Рыбак начнет пересекать реку через 1-4 (1к4) хода после того, как кто-то заметит дымовой сигнал.

Если группа поговорила со Старожилой в трактире, то они обнаружат его на берегу реки перед отправкой. Восхищённый смелостью и решимостью группы, он подарит им бутылку с прозрачной жидкостью. Он расскажет, что эта жидкость заживляет раны и предупредит их, что её лучше экономить. Бутылка содержит три порции зелья *лечения*.

Про монстров

Множество гоблинов и хобгоблинов бродят по Холму и в его недрах, они собрались в разрозненную армию под командованием короля хобгоблинов. Король живёт в подземельях Холма, но его власть крайне слаба и неэффективна. Его войска бесчисленны, но трусливы; они состоят из гоблинов и хобгоблинов, если бой складывается не в их пользу, то они обратятся в бегство. Если группа не даст им сбежать, то монстры сдадутся, чтобы спасти свои жизни.

Помните что если персонажи возвращаются в поселение между вылазками на Холм, то монстры не будут терять время в их отсутствие. Даже после полной зачистки огры, хобгоблины и гоблины восстановят свою численность за

три дня. Вообще есть шанс в 33%, что огры, хобгоблины или гоблины увеличат свою численность на 50% по сравнению с первым столкновением! Блуждающие монстры не восстанавливаются.

Важно! Столкновения с блуждающими монстрами придуманы, чтобы держать ИПов начеку. Они не являются главным испытанием или кульминацией приключения. Если кость вызывает столкновение, которое по вашему мнению сильно повредит группе, вам стоит его проигнорировать.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ ХОЛМА

Холм покрыт густым буреломом, которой прорезают просеки, утёсы, пруды, ручьи и тропы (смотрите карту на стр. 40). Лес состоит из дуба и орешника; густой колючий кустарник заполняет пространство между корнями деревьев. Все деревья высотой от 60 до 80 футов, поэтому даже если вор заберётся на одно из них, то увидит лишь соседние ветки. Если залезть на дерево растущее на склоне, то шанс увидеть подножье составит 50%.

Движение по поверхности Холма.

Скорость передвижения по Холму составляет 300 футов в один ход (один квадрат за ход), если идти по тропе или по поляне. Скорость движения по пересечённой местности (не по тропам и полянам) составит 75 футов в ход (один квадрат за четыре хода). После перехода через один квадрат по пересечённой местности, группа должна отдохнуть в течение двух ходов.

Тропы очень легко обнаружить. Группа должна передвигаться по тропе в колонне по одному, если хочет идти с нормальной скоростью (снижайте скорость на половину если персонажи идут по двое в ряд), но если бой случиться на тропе, то персонажи могут встать плечом к плечу, кусты на обочине сложно проходимы, но сквозь них легко пробраться, когда на кону стоит твоя жизнь!

Только вор при удачном броске на карабканье по отвесным поверхностям, может залезть на утёс или проползти вдоль него. Ему необходимо сделать один успешный бросок для каждого утёса. Если вор протянет верёвку, то сможет помочь переправиться другим персонажам, что позволит им двигаться безопаски вверх или вдоль по склону. Скорость карабканья по утёсу соответствует скорости передвижения по пересечённой местности. Если вору не повезёт и он сорвётся, то падение начинается с середины высоты или пути. Вор может попытаться спастись схватившись за уступ или ветку, для этого он должен совершать бросок 1к20 за каждые 10 футов при падении. Если результат броска меньше или равен показателю ловкости персонажа, то он успешно остановил падение. Вор получает 1-6 (1к6) урона за каждые 10 футов высоты падения.

Группа может использовать верёвку, чтобы спуститься с утёса, но верёвку нужно будет привязать к тяжёлому объекту на вершине. Если вся группа спуститься по верёвке, то её придётся оставить на вершине. Первым кто спуститься с утёса должен быть вор или персонаж без доспехов, который может проделать это за один ход. После того как первый персонаж спуститься вниз, найдя самый безопасный путь, оставшиеся могут проследовать за ним со скоростью в 50 футов за раунд.

Ручей группа может пересечь за один ход, так как они здесь достаточно мелкие, то нет опасности в них утонуть или быть унесённым течением. Пруды лучше обходить, так как дно у них очень зыбкое.

Болота на Западе и Востоке Холма уходят далеко за пределы карты. Движение по болоту рассчитывается также как и по пересечённой местности, хотя группа скорее всего не полезет в эти топи (если только для спасения, когда не останется другого выбора!)

Монстры на поверхности Холма

Делайте проверку на блуждающих по Холму монстров каждый третий ход во время движения персонажей и каждый шестой ход во время привала (отдыха). Если при броске 1к6 у вас выпало единица, то произойдёт столкновение с одним из видов монстров (смотрите таблицу ниже): снова бросьте 1к6 для определения существ(а). Отметьте, что один список отвечает за дневные столкновения, а другой за ночные.

Из-за того что Холм кишит монстрами, группа может несколько раз встретить один и тот же вид. Например если посреди ночи персонажи уничтожили одну группу из 8 скелетов, то ничто не помешает другому отряду скелетов напасть на них на следующую ночь, или позже в тот же день, поэтому не стесняйтесь бросать кость в данных обстоятельствах.

Таблицы Блуждающих Монстров

ДЕНЬ

Результат броска	Монстры

1	Хобгоблины (1-6): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 5 у всех; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х
2	Огр (1): КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 18; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-10; Спас В4; МР 10; М Х
3	Кровопийцы (1-6): КБ 7; КЗ 1; ОЗ 4 у всех; ДВ 30' (10'), 180' (60') полёт; Спас В2; МР 9; М Н; +2 к первому броску на попадание; кровотечение
4	Рогатый Хамелеон (1): КБ (2); КЗ 5; ОЗ 21; ДВ 120' (40'); #АТ 2; У 2-8/1-6; Спас В3; МР 7; М Н
5	Пчёлы Убийцы (1-3): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 2 у всех; ДВ 150' (50'); #АТ 1; У 1-3 + яд + продолжающийся урон; Спас В1; МР 9; М Н; Ужалив пчела умирает
6	Неандертальцы (1-4): КБ 8; КЗ 2; ОЗ 9 у всех; ДВ 120' (40'); #АТ 1; У 2-8; Спас В2; МР 7; М З

НОЧЬ

Результат броска	Монстры
1	Гоблины (1-8): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 3 у всех; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас ОЧ; МР 7; М Х; Один из гоблинов верхом на Ужасном Волке (1): КБ 6; КП 4+1; ОЗ 19; ДВ 150' (50'); #АТ 1; У 2-8; Спас В2; МР 7; М Н
2	Гули (1-2): КБ 6; КЗ 2*; ОЗ 8 у всех; ДВ 90' (30'); #АТ 3; У 1-3/1-3/1-3 + паралич; Спас В2; МР 9; М Н
3	Гигантские Летучие Мыши (1-4): КБ 6; КЗ 2; ОЗ 8 у всех; ДВ 30' (10'), 180' (60') полёт; #АТ 1; У 1-4; Спас 2В; МР 8; М Н
4	Скелеты (1-8): КБ 7; КЗ 1; ОЗ 4 у всех; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас В1; МР 12; М Х
5	Гигантские Крысы (2-12): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 2 у всех; ДВ 120' (40'); #АТ 1; У 1-3; Спас В1; МР 8; М Н
6	Туль (1): КБ 6; КЗ 3**; ОЗ 14; ДВ 120' (40'); #АТ 2; У 1-3/1-3 + паралич; Спас В3; МР 10; М Х

Описание локаций на поверхности Холма

Русло реки пересекается за шесть ходов. Сближаясь с западным берегом, персонажи замечают две прогалины на берегу у подножья Холма. Кустарник на берегу достаточно плотный, что усложняет высадку и передвижение, но группа может сойти в любом месте. Водопад в прогалине #1 становится заметен на середине русла реки.

1. ПРОГАЛИНА ОКОЛО ВОДОПАДА

Это красивое место покрыто ковром из травы и цветов, растущих у подножия водопада. Вода в ручье холодная и освежающая; умиротворяющее место.

2. УЗКАЯ ПРОГАЛИНА

Эта прогалина растянулась далеко вдоль берега реки. Это топкая низина. По всей её длине растут болотные растения, а в воздухе рояться комары. В этом месте не растут цветы.

3. ЛЕСНАЯ ПОЛЯНА

Эта лесная поляна плотно заросла травой из которой пробиваются дикие цветы. Тихое и умиротворяющее место.

4. УЛЕЙ ПЧЁЛ-УБИЙЦ

Это большая покрытая цветами поляна. Лёгкий ветерок колышет высокую траву.

Если ИПы остановятся и прислушаются на восточном конце этой поляны, то с шансом в 75% один из них услышит тихое жужжание. Если персонажи задержаться в

восточном конце поляны, то с шансом в 20% за раунд их заметит пчела-убийца. Если они зайдут больше чем на 100 ярдов вглубь поляны, то пчёлы-убийцы точно их заметят. Пчёлы атакуют всех существ, которых увидят на лугу. Отметьте, что если персонажи специально не прислушивались на восточном краю поляны, то они не услышат пчёл, пока те сами их не заметят.

Если группа попадёт на луг с западного края, то персонажи и пчёлы сразу заметят друг друга.

Пчёлы Убийцы (8): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 2, 3, 1, 4, 2, 3, 6, 8; ДВ 150' (50'); #АТ 1; У 1-3 + яд + продолжающийся урон; Спас В1; МР 9; М Н; Ужалив пчела умирает

Пчеломатка (1): КБ 7; КЗ 2; ОЗ 9; ДВ 150' (50'); #АТ 1; У 1-3 + яд; Спас В1; МР 9; М Н; Может повторно ужалить

Пчёлы не нападают всем роем сразу. В первом раунде атакует одна пчела; во втором три пчелы; а к третьему раунду уже весь рой,кроме матки, принимает участие в бою. Если персонажи сбегут, то пчёлы не будут преследовать их за границами поляны. Отметьте, что матка останется защищать улей.

Улей пчёл-убийц спрятан в пространстве под корнем мёртвого дерева(на карте отмечено как "X"). Как и указано в Основной книге правил, мёд имеет силу половины зелья здоровья.

5. МУРАВЕЙНИК

> В этой прогалине влажный воздух пришедший с болота, которое раскинулось на юг до горизонта. Трава здесь бол толстая, но короткая и более густо растущая нежели та чт была на берегу реки.

Муравейник похож на громадную кучу грязи, он расположен в низине на южном краю прогалины. Муравейник в диаметре 50 футов и 10 футов в высоту. На его поверхности копошатся два кочевых муравья. Если персонажи зайдут на прогалину, то два муравья начнут двигаться в их сторону. Остальные пятнадцать муравьёв останутся охранять своё логово.

Кочевые Муравьи (2): КБ 3; КЗ 4*; ОЗ 25 у каждого; ДВ 180' (60'); #АТ 1; У 2-12; Спас В2; МР 7 или 12 в бою; М Н;

Кочевые Муравьи (15): КБ 3; КЗ 4*; ОЗ 24, 22, 20, 18 (x4), 16(x5), 14, 12, 11; ДВ 180' (60'); #АТ 1; У 2-12; Спас В2; МР 7 или 12 в бою; М Н;

Кочевые муравьи защищали сеть тоннелей, диаметром в три фута и уходящих в глубину на 100 футов. В муравейнике нет ничего ценного.

6. ПОЛЯНА С ВОЛШЕБНЫМИ ЯГОДАМИ

> Этот прелестный луг находиться на берегу пруда с кристально чистой и холодной водой. Множество цветных камешков лежат на его дне, а сотни безобидных маленьких серебряных и золотых рыбок снуют в его водах. На границе между лесом и прудом растёт необычный кустарник. На этих кустах растут аномально огромные ягоды похожие на малину.

Множество лет назад, старый жрец вылил зелье *лечения* под эти кусты. Магия пропитала растения и теперь сами ягоды приобрели целительные свойства. На каждом кусту растёт по двенадцать ягод, каждая из которых может вылечить на 1-4(1к4) очка здоровья. Волшебство очень быстро выходит из сорванных ягод, через день они полностью теряют это свойство. Заклинание *обнаружение магии* (*detect magic*) укажет, что кустарник и ягоды действительно волшебные.

7. ДРЕВНЯЯ СТАТУЯ

> На вершине крутого скалистого холма расположился жуткий истукан, вырезанный из гранита давно забытым народом. Эта статуя изображает толстую сидящую на корточках человекообразную фигуру, чьё лицо исказила жуткая улыбка.

Когда то в глаза статуи были инкрустированы драгоценными камнями, но их давным давно похитили. Ничего ценного на статуе нет.

8. ПЕЩЕРА ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Вход в пещеру заметит любой кто зайдёт в прогалину с одной из двух троп. Из-за валунов вход в пещеру незаметен с других точек склона. Плотный кустарник высотой в два фута закрывает проход, намекая на то что в это место не ступала нога наземного существа.

8А. ПУСТАЯ ПЕЩЕРА

Рот пещеры резко расширяется. Передвижение затруднено из-за усеявших пол камней. Скорость движения здесь составляет половину от нормальной для исследования подземелий. Полость пещера ощетинилась сталактитами и сталагмитами.

8B. ПЕЩЕРА С ЗАСТОЙНОЙ ВОДОЙ

Этот небольшой боковой проход ведёт к пруду с коричневой застойной водой. Любой персонаж испивший этой воды должен пройти спасбросок против яда иначе будет выведен из строя желудочными коликами от 6 до 24 (1к4х6) часов.

8C. ПУСТАЯ ПЕЩЕРА

Этот коридор ведёт лишь в сторону обвала из камней.

8D. УКРЫТИЕ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Это самая большая полость этой пещеры. За час до рассвета и спустя час как стемнеет, это место становится домом для стаи гигантских летучих мышей, обитающих на Холме. Они атакуют любое вошедшее сюда существо и преследует незваных гостей через всю пещеру. Хотя они не вылетают из неё посреди дня.

Гигантские Летучие Мыши (6): КБ 6; КЗ 2; ОЗ 14, 12, 10, 9, 7, 5; ДВ 180' (60') в полёте, 30' (10') по земле; #АТ 1; У 1-4; Спас В1; МР 8; М Н

8E. ПУСТАЯ ПЕЩЕРА

Это ответвление заполнено валунами и сталагмитами. В нём нет ничего ценного.

9. УЗКИЙ КРЯЖ

> Эта скала имеет каменистые склоны и вершину шириной в 20 футов. Склоны скалы резко возвышаются на 80 футов над поверхностью, за счёт чего деревья не мешают обзору на некоторые участки земли.

Большую часть обзора всё таки занимают верхушки деревьев, но некоторые места на земле становятся заметными, включая прогалины #4 и #11; пруд, водопад и ручей за кряжем; небольшой кряж за прудом; а также низина между двух возвышенностей, часть прогалины #17.

10. ПЕРВАЯ ПЕЩЕРА С ЖУКАМИ БОМБАРДИРАМИ

> Воздух в этой пещере влажный и тёплый. Стены и пол гладкие и мокрые, на полу нет камешков.

Стены пещеры стали ровными под постоянным воздействием нагнетаемого давлением пара из геотермального котла под Холмом, который вырывается наружу из кратера в дальней части пещеры. Вся пещера покрыта влагой и пять больших углублений вобрали в себя воду. Вода в них питьевая, хотя и тёплая.

Есть шанс в 25% наткнуться на стаю жуков бомбардиров в этой пещере. Если эти существа там, то они моментально окружат первого вошедшего в пещеру персонажа.

Жуки Бомбардиры (1 стая):КБ 7; КЗ 4; ОЗ 15; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-4 урон жаром; Спас ОЧ; МР 11; М Н
Полного описания жуков бомбардиров, смотрите в разделе Новые Монстры, стр. 38.

Каждый ход что партия находится внутри пещеры, есть шанс в 5%, что пар вырвется в пещеру. Если пар вырывается наружу, то перед этим целый раунд персонажи слышат бульканье и шипение, после чего происходит извержение. Любой кто останется внутри во время извержения получает 1-6 (1к6) очков урона за каждый раунд проведённый в обжигающе горячем пару. Извержение длиться от 2 до 20 (2к10) раундов.

11. КРАСИВАЯ ПОЛЯНА

> Эта небольшая прогалина с узкой поляной на берегу маленького пруда. На северной оконечности прогалины, поток воды срывается с 30 футовой высоты вниз. Несколько разных видов цветов растут в этом идиллическом месте, вода в пруду и ручье кристально чисты.

12. ЛАГЕРЬ ХОБГОБЛИНОВ

> Эта поляна расположилась на берегу большого пруда. Берег пруда похож на грязное месиво. В воздухе висит запах мертвечины. Трава на поляне сильно примята, а в дальнем конце виднеется несколько старых палаток и шалашей.

Здесь был разбит лагерь хобгоблинов, для охраны Холма, отсюда их гарнизон посылает регулярные патрули по

тропам. Лагерь выглядит как собрание пяти палаток из шкур животных и куполообразных шалашей из веток с листьями. Из-за низкого качества дубления кожаные палатки воняют гнилым мясом.

Три хобгоблина охраняют вход в лагерь стоя на тропе, ведущей в него, ещё 10 таких же человекообразных уродцев копошатся среди палаток и шалашей. Они нападут, как только увидят незваных гостей. Если ИПы пустятся в бегство, хобгоблины будут неутомимо преследовать их по-всему Холму.

Хобгоблины (12): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 9, 8, 7, 6, 6, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 3; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х Хобгоблин с 9 очками здоровья орудует *мечом +1*. Другие хобгоблины вооружены обычными мечами. Также один из их часовых и трое из лагеря вооружены копьями, которые они могут метнуть, сблизившись с персонажами на дистанцию в 40 футов и нанести 1-6 (1к6) очков урона при попадании.

Если хобгоблины провалят проверку морали, то могут попытаться сбежать по тропе выходящей из лагеря. Если персонажи отрежут им проход через тропы, то человекообразные ломануться по берегу пруда, чтобы добраться до тропы около его северной оконечности. Они отступят сквозь прогалину #17 к разрушенному монастырю (локация А). Где они предупредят своего короля о разгуливающих по Холму врагах.

Если группа решит осмотреть палатки и шалаши, то найдёт их грязными, вонючими и слабоосвещёнными изнутри. Если персонажи обыщут палатки, то найдут в каждой палатке: мешочек с 3-18 (3к6) з.м., куски старой кожаной одежды, сломанные мечи, 1-4 (1к4) бурдюков заполненных дешевым вином и огромную чашу с неизвестным пойлом.

Шалаши не чище палаток, хотя явно предназначены для хобгоблинов рангом повыше. В каждом шалаше есть мешок содержащий 4-24 (4к6) з.м., 1-4 (1к4) бурдюка с более качественным вином чем было в палатках, простые стулья и грязный стол с куском вяленого мяса.

13. ПОЛЯНА С ТАИНСТВЕННОЙ ХИЖИНОЙ

В центре поляны стоит хижина белого цвета со светло-зелёными ставнями. Гравийные дорожки соединяют хижину с тремя тропами ведущими в лес. Дом окружен прелестными садами с яркими цветами. Белые занавеси, с тонкой вышивкой, прикрывают все четыре окна.

В этой хижине живут Розабелла, жрец 5ого уровня, и Розалинда, маг 6-го уровня. Они сёстры и обе выглядят как упитанные, седовласые, энергичные и обходительные пожилые леди. Ничто в общении с ними не выдаёт их классы и способности незнакомцам, которых они гостеприимно встречают. Обе леди имеют нейтральное мировоззрение.

Розабелла: КБ 6; Ж 5; ОЗ 20; #АТ 1; У нет; ДВ 120' (40'); Спас Ж5; МР 11; М Н; С 12; И 13; М 17; Л 12; В 13; Х 14; Заклинания: Первый Круг: *защита от зла* (*protection from evil*), *обнаружение магии* (*detect magic*); Второй Круг: *удержание личности* (*hold person*); *тишина 15' радиус* (*silence 15' radius*).
Розалинда: КБ 9; М 6; ОЗ 17; #АТ 1; У магический; ДВ 120' (40'); Спас М6; МР 11; М Н; С 9; И 15; М 12; Л 10; В 8; Х 13;
Заклинания: Первый Круг: *сон* (*sleep*), *щит*(*shield*); Второй Круг: *призрачная сила* (*phantasmal force*), *зеркальный образ* (*mirror image*); Третий Круг: *огненный шар* (*fireball*), *полёт* (*fly*).

Обе сестры не вооружены, но Розабелла носит *кольцо защиты +3* и *посох лечения*, а у Розалинды при себе *парализующая волшебная палочка*.

Как только персонажи заходят на поляну, две сестры суетливо встретят гостей. У Розалинды скалка заткнута за фартук; у Розабеллы ничего нет в руках. Стержень скалки Розалинды на самом деле является *парализующей волшебной палочкой*. Сёстры радушно улыбаясь пригласят группу внутрь отведать чая с пирогом.

Если персонажи примут приглашение, сёстры проведут их через входную дверь. Хижина на самом деле всего лишь *иллюзия*, которая скрывает огромное здание. Снаружи хижина кажется площадью в 20 квадратных футов, но площадь комната в которую попадают персонажи составляет 40 квадратных футов. Из комнаты выходят два коридора и леди ведут группу по одному из них, затем поднимаются по широкой лестнице на второй этаж в большую гостиную залу.

"Хижина" сестёр на самом деле двухэтажное поместье. Множество великолепных картин, золотых и серебряных орнаментов, инкрустированные драгоценными камнями безделушек украшают интерьеры дом. Однако, дом весь покрыт невидимой защитной магической сетью, которая покрывает его снаружи и внутри, делая кражу у сестёр невозможной. Если убить сестёр, то дом и всё его содержимое немедленно превратиться в пыль. Отметьте, что под содержимым дома имеются в виду только вещи, а не сами тела персонажей.

Если группа (по глупости) нападёт на сестёр, то леди попытаются победить персонажей без смертоубийств. Они используют *парализующую волшебную палочку* и заклинания: *сон*(*sleep*), *призрачную силу* (*phantasmal force*) и *удержание личности* (*hold person*), чтобы вывести персонажей из строя. Если сёстры победят, то персонажи очнуться посреди прогалины #6, со всем своим имуществом, кроме денег и магических предметов, которые были при них.

Если группа побеждает сестёр не убивая их, разрешите персонажам собрать все драгоценности. Однако, при попытки вынести награбленное наружу, оно незамедлительно обратиться в пыль.

С другой стороны, если персонажи ведут себя вежливо, то леди угостят их вкуснейшим травяным чаем и пирогом. Сёстры будут вести беседу о своём саде, об окружающем лесе и погоде. В разговоре они не будут упоминать или обсуждать монстров или других обитателей Холма.

Если группа захочет получить определённые сведения или другую помощь, леди ласково улыбнуться и скажут: "Никто ничего не делает за просто так. Что вы можете нам предложить?" Сёстры на самом деле алчны, если цена справедлива, то они могут предоставить группе информацию, лечение и даже небольшие магические предметы. Они ничего не отдают с лёгкостью. Они обожают торговаться, поэтому всегда заламывают цену выше, чем ожидают получить.

Если персонажи во время торга разозлятся и начнут угрожать сёстрам, то леди сразу попросят их уйти. Если группа ослушается, то вся магическая мощь сестёр обрушиться на них.

За следующую информацию сёстры попросят 100 зм, но можно торговаться и до 40 зм: знание обо всех блуждающих по Холму монстрах, про лагерь хобгоблинов (прогалина #12), про пещеру огров (локация #14), пещера жуков бомбардиров (локация #15), пещера неандертальцев (локация #16) и про кладбище с его обитателями (локация #18).

В дальнейшем они потребуют 150 зм, но готовы согласиться на 75 зм., они поведают о разрушенном монастыре и подземелье под ним, включая то что множество гоблинов и хобгоблинов используют это место как свой опорный пункт. Однако, сёстры не знают, что в этих пещерах живёт красный дракон.

Даже поделившись всей доступной информацией неутомимые сёстры торгашки, сделают другое предложение: "Я использую свой *посох лечения* и заклинание *лечение лёгких ран*, чтобы восстановить силы всем в вашей группе," скажет Розабелла. "В качестве оплаты вы должны будете принести нам голову мужчины огра, живущего на Холме, тогда я снова вылечу все выши раны." (Огр живёт в локации #14)



Предположим что группа согласилась на сделку и выполнила условие. Когда сёстрам покажут отрубленную голову огра, они по достоинству оценят это. Для того чтобы показать своё восхищение, они предложат ИПам последнюю щедрую сделку, а в качестве награды пообещают два магических свитка и две бутылки с волшебным зельем. Взамен, в конце модуля, сёстры встретятся с группой в Крепости Гвидо и заберут в качестве платы любую вещь найденную во время приключения.

Если группа пойдёт на сделку, то сёстры отпустят дав им зелье *лечения*, свиток жреца с *лечением лёгких ран* (*cure light wounds*) и *защитой от зла* (*protection from evil*), а также с волшебными свитки мага: *паутина*(*web*), *обнаружение магии* (*detect magic*) и *волшебная стрела* (*magic missile*). (смотрите на стр … что сёстры возьмут в качестве награды за свитки и зелья).

Сёстры крайне серьёзно относятся к заключению сделок. Если персонажи нарушат условия сделки, то сёстры настигнут их где бы они не прятались и заставят выполнить уговор. Если ИПы сопротивляются, то заклинание *огненный шар* (*fireball*) может помочь им принятии решения…

14. ПЕЩЕРА ОГРОВ (карта на стр. 41)

Вход в пещеру огров расположен у подножия скалистого утёса. Вход в пещеру не заметен издалека из-за выступа над ним.

Это пропасть глубиной 120 футов, не имеющая никакой растительности. Скальная порода здесь монолитная, но повреждённая эрозией.

В этой небольшой системе пещер живёт здоровенный огр со своей семьёй (женой и двумя детьми) и шестью гоблинами рабами. Именно этого огра хотят убить сёстры из таинственной хижины. Вход в пещеру шириной в 15 футов сужается вглубь до 10 футового пространства с деревянной дверью, которая ведёт в комнату #14А.

14А. ИГРОВАЯ КОМНАТА

Крепкая дверь в комнату закрыта изнутри, за ней двое огров подростков играючи лупасят друг друга дубинами. Завидев незнакомцев они их радостно отдубасят дубинами.

Огры (2): КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 10, 12; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В4; МР 8; М Х

Взрослые огры из этого логова привыкли к громко орущей, во время игры, малышне. С шансом в 10% за раунд, взрослые могут заподозрить неладное. Если взрослые огры решат, что идёт бой, то они появятся спустя 2 раунда, проверить что происходит. В комнате есть только большие деревянные стулья и стол.

14В. ДЕТСКАЯ СПАЛЬНЯ

Это помещение использовалось детьми огров в качестве спальни. На полу валяются два грязных лежака из соломы, куча сломанных дубин, камешки и другой мусор.

14С. КОМНАТА С КОЛОДЦЕМ

Это комната с колодцем. Огромный, на первый взгляд бездонный резервуар с водой, занимает восточный угол помещения. Вода холодная и освежающая.

14D. КОМНАТА ГОБЛИНОВ РАБОВ

Шесть гоблинов рабов, принадлежащих огру, обитают в этой комнате. В центре комнаты расположено кострище, а вокруг него находятся шесть грязных соломенных лежаков. Начисто обглоданные кости и сломанные палки лежат повсюду, которые гоблины используют вместо дубин если на них напасть.

Гоблины (6): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 5, 4, 4, 3, 2, 2; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 7; М Х

Если группа на них наткнётся, то гоблины завопят о помощи и без сомнения на их зов прибегут взрослые огры, в течении трёх раундов.

14Е. СПАЛЬНЯ

Это комната старшего огра и его жены. В дальнем конце огромная каменная кровать; два стула и стол, на котором стоит кружка с вином, составляют всё содержимое комнаты.

Огры (2): КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 26, 18; ДВ 180' (30'); #АТ 1; У 1-10; Спас В4; МР 10; М Х

Старший из огров на своём поясе носит огромный ключ, который открывает кладовые комнаты #14F и #14G.

14F. КЛАДОВАЯ

Ключ с пояса огра открывает дверь в кладовую. Внутри вдоль боковой стены стоят два больших сундука с сухофруктами и зерном и сундук с навесным замком, ключ от которого зарыт в одном из сундуков с сухофруктами и зерном. Сундук с замком содержит: 750 з.м., 1000 с.м., три самоцвета стоимостью 300 з.м., 200 з.м. и 50 з.м.

14G. КЛАДОВАЯ

Эта кладовая тоже открывается ключом с пояса огра. Внутри хранятся бочки с дешёвым вином, таким же как было в кружке из комнаты #14Е.

15. ВТОРАЯ ПЕЩЕРА ЖУКОВ БОМБАРДИРОВ

(Смотрите карту на стр. 41)

Эта пещера расположена у подножья утёса, который проходит через весь западный склон водораздела. Вход в пещеру можно заметить, только спустившись до середины утёса, таким же способом можно заметить и другой проход (локация #16).

В этой пещере также расположено жерло извергающее пар из Холма. Также как и в пещере локации #10 здесь есть шанс в 5%, что пока персонажи находятся внутри произойдёт выброс пара. За раунд до извержения персонажи услышат предвещающий его звук. Персонажи получают 1-6 (1к6) урона за каждый раунд проведённый в пару; извержение длиться от 2 до 20 (2к10) раундов.

При результатах броска один или два на 1к6, появится стая жуков бомбардиров. Если это произошло, то жуки стаей бросаются на случайно выбранного персонажа.

Жуки Бомбардиры (1 стая):КБ 7; КЗ 4; ОЗ 15; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-4 урон жаром; Спас ОЧ; МР 11; М Н
Для получения полного описания жуков бомбардиров прочтите описание в разделе Новые Монстры, стр …

В нескольких ямах пещеры скопилась вода. Вода чистая, но тёплая.

16. ПЕЩЕРА НЕАНДЕРТАЛЬЦЕВ

(Смотрите карту на стр …)
Эту пещеру, тоже видно только при спуске с утёса, примерно на середине пути.

В пещере обитает небольшое племя неандертальцев. Двенадцать пещерных людей жили здесь на протяжении нескольких лет. Они бы захватили все пещеры на утёсе, но огры (локация #14) с этим не согласны.

Неандертальцы не знают общего языка, но могут объясниться с персонажами языком жестов. Они достаточно любопытные и на добро отвечают добром.

16A. КЛАДОВАЯ

В этой комнате Неандертальцы хранят несколько дюжин каменных топоров и копий, а также несколько вёдер с ягодами и кореньями.

16B. ЗАЛ СОБРАНИЙ

Это зал в котором обычно собираются пещерные люди; именно здесь всё племя поджидает незваных гостей. Они вооружены и недоверчивы, но не нападут первыми.

Неандертальцы (12): КБ 8; КЗ 2; ОЗ 16, 14, 13, 13, 12, 12, 12, 10, 10, 9, 9, 8; ДВ 120' (40'); #АТ 1; У 2-8; Спас В2; МР 7; М З

16C, 16D и 16E. СПАЛЬНИ

Это спальни пещерных людей. В них нет ничего ценного.

17. БОЛЬШАЯ ПРОГАЛИНА

> Это одна из самых больших и пустынных прогалин на Холме. Увядшая трава растёт здесь небольшими островками. Голая земля с потрескавшейся грязью занимают большую её часть, а окружающий поляну лес кажется особенно тёмным и дремучим.

18. КЛАДБИЩЕ

Одной частью это древнее захоронение захватывает северный край прогалины #17, а остальную скрывает лес.

> Северный край прогалины зарос терновником. Среди кустов вы замечаете грубо вытесанные белые квадратные камни.

Много веков назад, здесь хоронили монахов и клириков хаоса, а зло, исходившее от их тел, отравило эту землю.

Убрав кустарник с надгробий можно обнаружить сильно повреждённые надписи, прочитать которые невозможно. Немаловажным фактом является то что, каждая третья могила была разрыта за последние несколько лет. Персонажи заметят эту странность если пристально изучат заросли. Могилы расположены в 10 футах друг от друга. Для каждой могилы, к которой подходят персонажи бросайте 1к6. Результат один или два означают, что могила разрыта, но от некогда похороненного здесь тела ни осталось ни следа.

Кустарник и корни оплели или разрушили большинство надгробий в той части кладбища, что находится в лесу. Всё это время среди кустов и деревьев рыскают четыре гуля. Эта жуткая нежить перед атакой, прячась в кустах подкрадётся, как можно ближе к партии. Бросьте 3к6 и умножьте результат на 10 для определения расстояния, с которого персонажи заметят их.

Гули (4): КБ 6; КЗ 2*; ОЗ 10, 9, 7, 6; #АТ 2 когти/1 укус; У 1-3/1-3/1-3 + паралич; Спас В2; МР 9; М Х

19. ВЫХОД ИЗ ЛОГОВА ДРАКОНА

Эта большая оплетённая растительностью пещера используется красным драконом как вход/выход из его логова в недрах Холма. Обычно дракон вылетает из пещеры не задевая растения. Пасть пещеры в ширину 30, а в высоту 20 футов. У персонажей нет шансов обнаружить эту пещеру.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В РУИНАХ МОНАСТЫРЯ

Персонажи не заметят ничего необычного в этом месте, пока не пройдут через пролом в западной стене внутреннего двора. После этого становится очевидным, что это не природное образование, а дело рук человека.

> Внешняя стена почти вся разрушена, а то что от неё осталось оплели растения. В поле зрения попадают

несколько прямоугольных зданий и большой бассейн с застойной водой.

Внутренний двор монастыря зарос кустами и деревьями,



но не настолько что можно спутать с лесом. Деревья отмечены на карте монастыря; оставшаяся часть двора проходима, за исключением заросшего сада (локация #24), через него не смогут пройти персонажи человеческого роста.

Здания и колоннада монастыря сделаны из гранита, но персонажи не узнают этого пока не уберут покрывающие их лозы растений, мох и грибок. Однако, внутренние помещения не покрыты растительностью.

Двери в зданиях, как правило не закрыты, а в большинстве случаев их просто заклинило. Дверь может оказаться закрытой, только в том случае если это специально отмечено в описании к локации.

В этих руинах персонажи могут столкнуться с определёнными видами, обитающих здесь, существ. Бросайте 1к6 каждый второй ход: результат единица означает, что произошло столкновение с одним из видов существ (смотрите таблицу 3); бросьте 1к6 для определения вида монстра.

ТАБЛИЦА 3

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ В РУИНАХ МОНАСТЫРЯ

Результат броска	Монстры
1	Горные Бабуины (1-4): КБ 6; КЗ 2; ОЗ 10, 9, 7, 7; ДВ 120' (40'); #АТ 1 дубина/1 укус; У 1-6/1-3; Спас В2; МР 8; М Н
2	Огр (1): КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 18; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-10; Спас В4; МР 10; М Х
3	Хобгоблины (1-6): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 5 у всех; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-6; Спас В1; МР 8; М Х; у каждого есть копьё и короткий меч
4	Ужасный Волк (1): КБ 6; КЗ 4+1; ОЗ 20; ДВ 150' (50'); #АТ 1; У 2-8; Спас В2; МР 8; М Н
5	Зомби (1-6): КБ 8; КЗ 2; ОЗ 12, 10, 9, 8, 7, 7; ДВ 120' (40'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 12; М Х
6	Гигантские Сороконожки (1-8): КБ 9; КЗ ½ ; ОЗ 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У яд; Спас ОЧ; МР 7; М Н

Описание локаций в руинах монастыря

20. КАЗАРМА

Давным давно, в этом здание располагался небольшой воиский гарнизон, защищавший этот монастырь. Здание несмотря не на что выдержало испытание временем, хотя и было очень быстро разграблено. В большой комнате, которая когда то служила обеденным залом, до сих пор сохранились перевёрнутые длинные столы и стулья, а по полу разбросаны осколки посуды. Небольшая комната рядом с обеденной, раньше была кухней; несколько треснувших котлов и духовка всё что тут осталось.

В каждой из четырёх комнат в восточном крыле казармы находиться по паре сгнивших кроватей, а также остатки, того что когда то, в давние времена, предположительно было столами и стульями.

21. ОГРОМНЫЙ БАССЕЙН

Вся поверхность воды покрыта зелёной ряской, сильно эрозированный камень, всё таки намекает, что когда то это был бассейн.

На ощупь вода невыносимо горячая. Бассейн питается из того же геотермального источника, что извергает пар по всему Холму. Глубина воды меняется от двух футов около борта до шести в середине.

Вдоль восточного края бассейна расположена груда камней, которая когда то давно была роскошной баней. Потолок во всех четырёх комнатах отсутствует, а от стен остались лишь обломки высотой от трёх до четырех футов. Заметны большие трещины, а плиты некогда заменявшие потолок лежат на обломках. В этих руинах обитают восемь Гигантских Сороконожек, которые бросятся на любого кто ходит рядом восточным краем бассейна.

Гигантские Сороконожки (8): КБ 9; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У яд; Спас ОЧ; МР 7; М Н

22. РАЗЛОМ В ЗЕМЛЕ

Этот широкий разлом кажется бездонным, а по его краям растут мох и грибы.

Этот разлом, как и другие на Холме, может извергнуть из себя столб пара с шансом в 5% за ход. Как и до этого, персонаж стоящий на краю разлома, может услышать бульканье за раунд до извержения. В течении раунда звук усиливается, а на пике из разлома в небеса вырывается столб обжигающего пара. Любой персонаж стоящий на краю гейзера во время извержения получит 1-6 (1к6) очков урона за каждый раунд, что он находится в области пара. Извержение длится 2-12 (2к6) раундов.

23. СТАРЫЙ СКЛЕП

Двустворчатая дверь этого здания украшена барельефом, на котором изображено существо с оскалившейся мордой и гротескным телом. Монстр распахнул пасть демонстрируя ряды острых клыков. Две длинные когтистые лапы вырезаны, так будто пытаются схватить любого подошедшего к двери.

Этот барельеф изображает тоже языческое божество, что и древняя статуя, обнаруженная ИПами, на Холме (локация #7). Дверь, которую оно охраняет, заперта. Оказавшись внутри, партия увидит большую комнату с множеством дверей по периметру. Напротив входной двери стоит статуя того же существа, что изображено на двери. Эта статуя более детализирована, а в её глазницах всё ещё блестят два самоцвета. Высота статуи составляет 12 футов, но её выступающий живот не даёт забраться персонажам в металлических доспехах и вытащить самоцветы, оба камня стоят по 100 з.м..

По периметру расположены 12 дверей, за каждой из них находится по одному стражу скелету. Если попытаться открыть одну из них или дотронуться до статуи, то стражи вырвуться из дверей.

Скелеты (12): КБ 7; КЗ 1; ОЗ 8, 7, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2, 1; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас В1; МР 12; М Х
Все скелеты вооружены короткими мечами и защищены щитами.

Двери из которых вышли скелеты ведут в 12 личных склепов, в каждом из них по центру стоит каменная плита и больше в комнатах ничего нет. За плитой в комнате 23С можно найти *кинжал +2*, заметить его можно только зайдя за плиту.

24. ЗАРОСШИЙ САД



Этот сад превратился в шипастую растительную массу, непроходимую для человека. Множество видов растений переплелись между собой в этом месте.

Когда то в этом саду выращивали множество сильнодействующих ингредиентов, которые монахи использовали для создания осквернённых снадобий и проведения части ужасных ритуалов. После того как монастырь был заброшен, сад полностью одичал.

Три клетки отмеченные X-ами на карте, являются входами в тоннели, которы гоблины прорубили в зарослях. Входы в тоннели были аккуратно замаскированы кустами, но их можно обнаружить, бросив проверку на потайные двери. В каждом проходе затаилось по три гоблина, которые нападут исподтишка, как только персонажи подойдут к двери храма а комнату #31. Засада сработает только когда персонажи чётко пойдут в сторону двери или начнут изучать сад вблизи.

Гоблины (9): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 7, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 2, 1; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас ОЧ; МР 7; М X
Гоблины вооружены короткими мечами и щитами. Гоблин с семью Очками Жизней имеет *щит +1* (КБ 5).

25. БАРАК ПОСЛУШНИКОВ

В этой вытянутой комнате расположено множество сгнивших остатков деревянных шконок. Когда то здесь жило 60 послушников желавших попасть в монашеский орден.

26. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

В этой комнате рядами стоят столы и скамьи, покрытые тошнотворно желтой плесенью.

Плесень не опасна.

27. ВТОРОЙ БАРАК ПОСЛУШНИКОВ

Эта комната в том же состоянии, что и #25. Единственное отличие, здесь всего 20 развалившихся шконок.

28. МОНАСТЫРСКАЯ КУХНЯ

В этой комнате есть сломанная печь и повсюду разбросаны осколки посуды. В юго-восточной части комнаты навалена куча мусора. Услышав звук открывающейся в комнату дверь, две сидящие на куче крысы громко запищат.

Спустя два раунда к ним на подмогу, через дыру в стене, которая ведёт прямиком в лес, придут ещё восемь крыс.

Гигантские крысы (10): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 4,4,3,3,3,2,2,2,2,1; ДВ 120' (40'); 1 укус; У 1-3 + болезнь; Спас В1; М Н

Крысы сделали из кухни своё логово и складируют здесь помои. Подавляющая часть кучи сложена из кусков кожи, старых костей и множества светлых камушков, но если персонажи рискнут покопаться в ней, то могут найти там ценные вещи: три самоцвета (60 з.м., 40 з.м. и 30 з.м.), 7 з.м., 12 с.м., 2 п.м. и *стрелу +2*.

29. МОНАСТЫРСКАЯ БИБЛИОТЕКА

> По стенам этого помещения тянуться полки заваленные мусором. По центру комнаты навалена куча мусора.

В библиотеке хранились книги и бумаги - с информацией собираемой монахами на протяжении веков. Сейчас бумага и кожа сгнили; даже столы и стулья подверглись разложению и разрушению. Мусорная куча, когда то была собранием из 100 книг о древних временах. Скорее всего на них спали крысы. В комнате нет крыс и в самой куче не спрятано ничего ценного.

На полке в конце комнаты, напротив двери, в куче истлевших книг лежит тубус из слоновой кости, стоимостью в 50 з.м.. Тубус можно обнаружить только пристально обыскав полки. Закрученную пробку можно легко вытащить и обнаружить внутри сохранившийся кусок пергамента. Любой жрец сразу распознает в нём жреческий свиток. Он содержит следующие заклинания:

Первый Круг: *лечение лёгких ран* (*cure light wounds*) *(x2);*

Второй Круг: *благословение* (*bless);*

30. САД С ФОНТАНОМ

> Из-за отсутствия крыши солнечные лучи свободно проникают внутрь, где сформировалась умиротворяющая атмосфера тишины и покоя. Ровно по периметру этого уединённого места, высажены девять больших берёз. Земля здесь покрыта плотным ковром из цветов и травы. По центру расположен бассейн, в южном конце которого в небольшую чашу льётся вода из фонтана. Из чаши через носик вода возвращается в продолговатый бассейн. Вода холодная и кристально чистая. Края и дно бассейна облицованы блестящим белым камнем, в отражении на сверкающей поверхности танцуют листья берёзы.

Когда-то этот сад был самым святым местом для населявших этот монастырь. Для посвящения в монахи послушник должен был испить воду из этого фонтана. После чего его судьба будет зависеть от дарованного водой эффекта. Магические свойства фонтана всё ещё в силе, а персонажи желающие испить из него могут извлечь пользу или пострадать от его эффектов. С помощью заклинания *обнаружения магии* (*detect magic*), можно обнаружить мощную ауру из чар исходящую от воды в небольшой чаше. Однако, вода в бассейне достаточно обычная; хоть она течёт из фонтана, но магия улетучивается из неё, до того как та попадёт в бассейн.

Если персонаж сделает глоток из фонтана, то определите эффект броском 1к8 и сверьте результат с таблицей 4 (смотрите ниже). Каждый из персонажей может приобрести только один эффект испив воды; все остальные глотки лишь освежает горло.

Все эффекты срабатывают мгновенно и остаются навсегда (кроме #3). Отметьте что если изменения коснуться выносливости или ловкости, то необходимо будет соответственно изменить очки здоровья и класс брони.

Если персонажи решат отдохнуть в саду или даже переночевать, то не встретят ни одного блуждающего монстра.

ТАБЛИЦА 4
ВОЛШЕБНЫЙ ФОНТАН

Результат броска	**Эффекты**
1	Персонаж уменьшает все характеристики на одно очко
2	Количество очков жизней персонажа уменьшается на одно. Вычтите это очко жизни из общего значения, это не рана
3	Персонаж парализован на 2-20 (2к10) часов
4	Персонаж получает два очка жизней
5	Персонаж добавляет одно очко к значению основной характеристики
6	Персонажа увеличивает ловкость на 2 очка
7	Персонаж увеличивает силу на 2 очка
8	Персонаж увеличивает все характеристики на одно очко

31. ДРЕВНЕЕ СВЯТИЛИЩЕ

Дверь в это помещение украшает изображение такого же существа, что было нанесено на двери в склеп и высечено в камне на холме.

> Потолок этой комнаты покоиться на головах пяти статуй высотой в 20 футов, изображающих давно забытое языческое божество. Пол сделан из гладкого камня, здесь очень чисто.

Две потайные двери могут быть обнаружены при помощи обычных бросков. Они обе открыты.

32. ПУСТАЯ КОМНАТА

Дверь в эту комнату заклинило и её придётся вышибить. Звук выбивания двери с шансом в 22% привлечёт внимание двух огров из комнаты #33, услышав шум они придут проверить что произошло.

> Комната завалена кусками дерева и кожи; толстый слой пыли покрыл пол и содержимое комнаты.

33. КАРАУЛКА ОГРОВ

В этой комнате обитает пара самых уродливых огров из всех чья нога когда-либо ступала на Холм. Большую часть времени они бухают и режутся в азартные игры, поэтому если персонажи прислушаются то с шансом в 50% услышат их рычащие голоса и жаркие споры. Дверь в их комнату закрыта, а ключ висит на ремне самого крупного из двух огров.

Огры (2): КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 21, 19; ДВ 90' (30'); #АТ 1 дубина; У 1-10; Спас В4; МР 10; М X
В центре комнаты за большим столом сидят огры. (Может быть они услышат персонажей, когда те ломились в комнату #32 и уйдут проверить.) Из-за того что они сосредоточены на бросании игральных кубиков (грубо вырезанных из костей) на стол перед собой, добавьте один к шансу застать их врасплох (то есть их можно застать врасплох при результатах броска: один, два и три на 1к6).

Огры будут яростно биться, но при провале проверки на мораль сдадутся.

Вдоль северной стены расположены две большие кровати; рядом с южной стеной сложена куча из человеческих костей, дверь в западной стене надёжно заперта на засов. Большой стол, три стула и старый сундук это все оставшиеся в комнате объекты.

Среди разбросанных по поверхности стола костяшек и разлитого вина, можно найти 35 з.м., 81 э.м. и 124 с.м.. Сундук закрыт; ключ находится на кольце висящем на ремне самого большого огра. Ключи от комнат #33 и #34 тоже на этом кольце. Внутри сундука пять кувшинов с вином, мешок с 400 з.м. и 1'000 с.м. и грязный кожаный мешок, который на самом деле просто *подсумок*.

34. ТЮРЬМА С НЕАНДЕРТАЛЬЦАМИ

Дверь в эту комнату закрыта снаружи. Если её открыть то внутри к сражению голыми руками приготовилось четверо Неандертальцев. Они крайне



удивлены увидев, что это не огры открыли дверь, поэтому выжидают и не нападают.

Неандертальцы (4): КБ 8; КЗ 2; ОЗ 9 у всех; ДВ 120' (40'); #АТ 1; У 2-8; Спас В2; МР 7; М 3

Эти пещерные люди были захвачены в плен во время одного из обычных столкновений между ватагами этих непримиримых врагов. Мирные Неандертальцы пытаются закрепиться на Холме уже несколько лет, но нападения огров усложнили этот процесс.

Эти неандертальцы были схвачены примерно неделю назад и скорее всего долго бы не протянули в руках у огров, поэтому они будут рады любому кто освободит их. Хотя они и не понимают языка на котором говорят ИПы, но постараются объяснить группе, что они теперь их верные друзья (предполагается что персонажи не напали на них, не так ли!). Если группа успешно спасёт пленников, то им будут благодарны все живущие на Холме Неандертальцы, и по возможности окажут помощь партии.

35. СКЛАД ХОБГОБЛИНОВ

Дверь в эту комнату заперта; ключ у вождя хобгоблинов в комнате #38. Замок можно взломать, а дверь высадить, если персонажи захотят пройти внутрь.

> В этой комнате собрано столько припасов, что хватило бы для снабжения небольшой армии. Шесть вёдер, дюжина бочек, два ящика и три стойки занимают все помещение.

В вёдрах множество бушелей бобов, зерна и фруктов. В бочках хранится тоже самое дешёвое вино, которое пили огры из комнаты #33. На стойках хранится разнообразное оружие: 20 коротких мечей, 25 мечей, 30 копий, 10 арбалетов и 200 арбалетных болтов. В каждом из ящиков находится по две дюжины кожаных доспехов, а на стенах комнаты развешаны 40 щитов. Всё оружие и броня по размеру подходят людям; очевидно что это хобгоблины собирают припасы и готовятся всё это применить.

На самом деле, эта комната является главным складом гоблинов, в которой они собирают припасы для осады Крепости Гвидо. Так как уничтожение этих припасов подрывает план нападения, выдайте ИПам 200 очков опыта, если они успешно уничтожат всё содержимое комнаты. Они могут сжечь припасы, но в этом случае коридор рядом с комнатой заволокёт дымом через два хода после поджога, и в течении 12 ходов туда нельзя будет зайти. Дым разнесётся по всему коридору, прямиком к комнатам #32 и #33, но он не проникнет в них если двери закрыты.

Отметьте что очки опыта можно выдать только, если персонажи сами решили уничтожить припасы. Важно не давать им подсказок в этом деле. Даже такой вопрос как: "Что вы собираетесь со всем этим делать?", может быть подсказкой.

36. ЗАБРОШЕННОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

> В этой комнате ничего нет, за исключением толстого слоя пыли.

37. ДРЕВНИЙ ЯЗЫЧЕСКИЙ АЛТАРЬ

В глаза сразу бросается гранитная статуя хорошо знакомого ухмыляющегося языческого бога. Самоцветы имитирующие его глаза, давным давно были украдены. Перед статуей есть небольшая яма, длиной в 6 футов, шириной в 3 фута и глубиной в 1 фут.

Монахи населявшие этот монастырь использовали эту яму для кровавых человеческих жертвоприношений.

38. КАЗАРМА ХОБГОБЛИНОВ

Три хобгоблина и два гоблина жадно пожирают кусок мяса за грязным столом. Их оружие находится неподалёку, поэтому они быстро схватят его.

Эта комната является последней линией обороны, от незваных гостей, перед входом в подземный комплекс под монастырём. Шесть хобгоблинов и гоблинов стоят на страже защищая подходы к своему логову. Четверо хобгоблинов и гоблинов спят в тот момент, когда персонажи обнаружат эту комнату; спящие монстры будут готовится к бою в течении двух раундов.

Хобгоблины (6): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 9, 8, 6, 6, 5, 4; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х

Гоблины (6): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 7, 6, 5, 4, 3, 2; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас ОЧ; МР 7; М Х
Хобгоблин с девятью очками жизни носит *щит +1* (КБ 5); его мораль 9 (вместо 8), пока он жив гоблины и хобгоблины имеют мораль 9, так как его присутствие поднимает их боевой дух.

Вдоль стен комнаты расставлены деревянные койки; в центре стоит стол и две скамьи. У каждого из хобгоблинов есть поясной кошель в котором 1к10 з.м. и 2к12 с.м.. У гоблинов тоже есть поясные кошельки, но в них находится по 2к6 с.м. одним слитком. У хобгоблина с девятью ОЗ на поясе в кольце висят ключи от комнаты #35 и проходной комнаты #39.

39. ПРОХОДНАЯ ПЕРЕД ПОДЗЕМЕЛЬЕМ

В этой маленькой комнате есть только каменная лестница уходящая вниз теряясь в темноте. Персонажи с инфро-видением могут стоя вначале лестницы посмотреть вниз, но они увидят только, что она уходит глубже 60 футов. Эти ступени ведут в подземелье под монастырём.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПЕРВОМ УРОВНЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Этот уровень подземелья принадлежит гоблинам и хобгоблинам собирающим армию. Хоть и не вся их армия в сборе, здесь достаточно гоблинов, хобгоблинов и родственных им багберов, для того чтобы персонажи не теряли бдительность.

Так как эти гуманоиды доминируют на первом уровне подземелья, то могут встречаться дополнительные патрули. Делайте проверки на блуждающих монстров в обычном режиме; если произошло столкновение, бросьте 1к6 и сопоставьте с таблицей ниже.

Все встретившиеся монстры без раздумий атакуют группу и будут сражаются до победы, смерти или пока не провалят проверку морали. Отступающие убегают в комнату #66, чтобы предупредить короля хобгоблинов.

ТАБЛИЦА 5
БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ НА ПЕРВОМ УРОВНЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Результат броска	Монстры
1-2	Багберы (1-3): КБ 5; КЗ 3+1; ОЗ 16, 14, 13; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 2-8; Спас В3; МР 9; М Х
3-4	Гоблины (2-8): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 7, 6, 5, 5, 4, 3, 2, 1; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас ОЧ; МР 7; М Х
5-6	Хобгоблины (1-4): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 8, 6, 6, 5; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х

Описание локаций первого уровня подземелья

40. КОМНАТА ОТДЫХА БАГБЕРОВ

В этом отвратно пахнущем помещении на слабом огне большого костра в котле вариться зеленоватое рагу, капая на угли через край. Три больших деревянных скамьи, два стула и стол занимают оставшееся в комнате пространство. На столе стоят большая кружка и три винных кубка, два из которых прилипли к разлитому вину. Внутри кубки покрыты высохшим вином и грязью

Винные кубки сделаны из серебра, что можно понять только помыв их. Каждый кубок стоит по 30 з.м.

40. ПУСТАЯ КАМЕРА

В этой комнате есть только две деревянных койки.

Когда-то в этой камере багберы откармливали двух дварфов, чтобы затем ими полакомиться. В стене напротив входа есть потайной лаз в тоннель прорытый дварфами ради спасения несколько лет назад, который прикрыт обычным каменным блоком. Багберы так и не поняли, как дварфы сбежали. Если багберы захватят персонажей в плен, то двух из них они посадят именно в эту камеру.

42. КАЗАРМА БАГБЕРОВ

Дверь в это помещение закрыта; в нём проживает трое багберов. Они только пришли с изнурительной смены по издевательствам над гоблинами, так что все трое дают отменного храпака.

Если персонажи смогут взломать замок, или выбить дверь с первой попыткы то автоматически выигрывают инициативу. Если с первой попытки у партии не получиться выбить дверь, то уже в следующем раунде багберы будут вооружены и готовы к бою.

Багберы (3): КБ 5; КЗ 3+1; ОЗ 15, 13, 10; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 1-8+1 или 1-8+2; Спас В3; МР 9; М Х
Один из багберов вооружен *боевым топором +1*, а два других мечами.

В комнате находиться шесть больших кроватей, стол, на котором лежат три пустых кубка, и старый но крепкий сундук. На трёх из кроватей спят три больших существа.

На шее у багбера с 15 очками здоровья висит ремешок с ключами от сундука и комнаты. Внутри сундука кожаный доспех, короткий меч; лук, колчан с 16 стрелами; мешок с 120 с.м., 30 э.м. и 50 з.м.; а также рюкзак в котором есть моток верёвки, две фляги масла и набор воровских инструментов.

43. ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

В этом грязном помещение находиться нерадивый вор, пойманный багберами в предместьях Крепости Гвидо, за три недели до этого. Большая часть его снаряжения находиться в сундуке багберов (комната #42).

Каллен ДеФилч: КБ 7; Вр 2; ОЗ 7; #АТ 1; У оружие; Спас Вр 2; Мр 9; М Н; С 10; И 8; М 13; Л 16; В 9; Х 10

Если персонажи освободят Каллена, то он в благодарность с радостью присоединиться к группе на время приключения. Он даже не попросит доли в добыче, так как он и так должен им за своё освобождение. Хотя если он например окажется наедине с мешком драгоценностей, то нет никакой гарантии, что все из них останутся на месте…

Если персонажи не заинтересованы в помощи ещё одного вора, то Каллен не будет пытаться повлиять на их мнение. Он спросит находила ли группа его снаряжение и если да то попросит их вернуть его. Он не нападёт, так как понимает что это крайне рискованно. Если его не пригласят в группу то он просто попытается добраться до Крепости Гвидо.

44. ПОДЗЕМНЫЙ РУЧЕЙ

Эта естественная пещера закрыта крепкой деревянной дверью, разбухшей от влаги, но не запертой.

Этот мелководный ручей берёт своё начало из дыры в потолке и уходит в трещину пола, протекая через всю пещеру. Ручей в ширину восемь футов, а в глубину один фут.

В тени пролома в который уходит поток затаились три гигантские сороконожки. Только завидев незваных гостей в пещере, они бросаются на них.

Гигантские Сороконожки (3): КБ 9; КЗ ½; ОЗ 3, 2, 2; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У яд; Спас ОЧ; МР 7; М Н

Хотя сейчас уровень воды в ручье низкий, накипь на стенах говорит о том что иногда он заполняет пещеру на высоту в три или четыре фута. Дыра в полу это начало узкого 60 футового отверстия ведущего в полностью затопленную пещеру. Если персонажи достаточно глупы, чтобы прыгнуть вниз бросьте 3к6 для определения полученного ими урона при падении в затопленную пещеру. Если они выжили при падении, то несомненно утонут там.

45. КОМНАТА ПЫТОК

Дыба, железная дева и огромный котёл с кипящим маслом намекают на предназначение этой комнаты. За кипящим маслом следят два гоблина, не давая огню потухнуть.

Гоблины (2): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 4, 3; ДВ 60' (20'); #АТ 1; У 1-6; Спас ОЧ; МР 7; М Х

В южной стене комнаты расположены четыре камеры, каждая закрыта металлической дверью. В каждой двери есть зарешеченное окошко, чтобы пленники могли наблюдать за "развлечениями". В камерах нет заключённых и только в самой восточной из них на шконке лежит покрытый плесенью скелет. На стене помещения весит кольцо с большим железным ключом. Если его изучить то станет понятно, что он открывает все четыре камеры.

46. КАБИНЕТ ЖРЕЦА

Дверь в это помещение закрыта.

Полированный круглый стол, обитая мехом скамья, письменный стол и стул придают этой комнате уютный вид. На столе стоит роскошный серебряный канделябр, стоимостью в 50 з.м.. На письменном столе стоит статуэтка того же бога, чьи изображения часто встречались в разрушенном монастыре. Эта статуэтка вырезана из пемзы (затвердевшая лава).

В письменном столе есть два ящика. Верхний ящик легко открывается и в нем находится чернильница, несколько перьевых ручек и дюжина пустых листов пергамента. Второй ящик закрыт и оснащён ловушкой с ядовитой иглой. Любой персонаж взламывающий замок не обезвредив ловушку, будет уколот отравленной иглой и должен будет пройти спасбросок против яда или умереть. Но небольшое количество яда даёт +3 к результату спасброска.

В закрытом ящике лежат небольшой мешочек с семью самоцветами, каждый из них стоит по 20 з.м., и пергаментный свиток. Если свиток изучит жрец, то сразу поймёт что там записано заклинание *лечение лёгких ран*.

47. КОМНАТА ОТДЫХА ЖРЕЦА

Дверь в комнату со стороны коридора закрыта, зато потайная дверь в западной стене не заперта.

Пол комнаты устлан несколькими медвежьими шкурами, четыре мягких стула стоят вокруг низкого стола. В стенах сделаны ниши для дюжины свечей, а также полка с четырьмя хрустальными бокалами и двумя бутылками вина.

Каждый бокал стоит по 50 з.м., а вино по 80 з.м. за бутылку. Бокалы и бутылки очень хрупкие, поэтому если персонаж несущий их попадёт в опасную ситуацию (например в бой или упадёт), то они могут разбиться с шансом в 20%.

48. ПОКОИ ЖРЕЦА

Дверь в эту комнату не заперта. (В ней живёт нечестивый жрец Морай Вако (Moray Vaco), который чувствует себя в полной безопасности укрывшись за несколькими потайными дверьми.

Внутри стоят стол, кровать и несколько стульев. За столом сидит тощая скрюченная фигура, которая что-то пишет на пергаменте.

Морай Вако: КБ 2; Ж 3; ОЗ 12; #АТ 1; У 2-7; Спас Ж 3; М Х; С 12; И 10; М 16; Л2; Х 9; +2 к спасброскам за счёт модификатора мудрости
Заклинания: Первый круг: *защита от зла*, *обнаружение магии*
Морай вооружён *булавой +1*; Булава всегда у него под рукой и он постоянно одет в пластинчатый доспех. Если Морая встретят в его комнате, то он будет биться на смерть.

Личность этого человека полностью развращена постоянным воздействием хаоса. Он так долго жил среди гоблинов, что уже стал походить на одного из них: его кожа приобрела серый оттенок, а зубы заострились и стали походить на клыки.

Морай Вако единственный выживший представитель тёмного культа, основавшего этот монастырь несколько веков назад. Из-за отсутствия последователей, он собрал приход из злобных монстров. Он "духовно наставлял" и "морально возглавлял" их, а они взамен предоставляли ему защиту, пропитание и случайных пленников в качестве жертв для его ужасного божества.

Пергамент, лежащий на письменном столе Морая, покрыт осквернёнными письменами на неизвестном языке. Под его кроватью спрятана длинная коробка, она закрыта и содержит: 120 с.м., 40 э.м. и 39 з.м., *эльфийский плащ* и склянку с зельем *невидимости*. На ремне у Морая висят ключи: от коробки и от комнат #46 и #47, а также от закрытого ящика письменного стола из комнаты #46.

49. КУЗНИЦА

Вдоль западной стены расположено четыре огромных кузнечных горна из которых вырываются языки пламя. Воздух здесь задымлённый и прокопченный. В печах плавится металл для ковки мечей и копейных наконечников. В кузнице работаю трое хобгоблинов, багбер и очень грязный дварф, у него на лодыжке кандалы с цепью, на конце которой приделана гиря.

Багбер (1): КБ 5; КЗ 3+1; ОЗ 16; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 2-8; Спас В3; МР 9; М Х

Хобгоблины (8): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2; ДВ 90' (30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х
Гарет Железноголовый: КБ 7; У 2; ОЗ 13; #АТ 1; у 2-7; Спас Д2; М 3; С 13; И 10; М 9; Л 12; В 16; Х 8
Багбер вооружён огромной дубиной, гоблины имеют при себе короткие мечи, а дварф одет в кожаный фартук и в руках держит кузнечный молот.
Багбер руководит процессом ковки, ругая и подгоняя хобгоблинов и дварфа. Хобгоблины поддерживают жар в печах (по одному на каждую) и таскают железные прутья, складывая их у восточной стены. Двое стоят рядом с кучей прутьев и двое у самой северной печи. Местоположения всех этих существ отмечены на карте следующим образом: D = дварф; B = багбер; H = Хобгоблин.

Когда персонажи заходят в комнату, багбер и хобгоблины сразу бросят все свои дела и нападут. Дварф заметив партию нападёт на монстров. Он бросит свой молот в Багбера (на 1-6 (1к6) очков урона) за тем он хватает второй молот и нападает на ближайшего хобгоблина (на 1-7 (1к6 +1 модификатор силы) очков урона).



Кузница использовалась для вооружения армии хобгоблинов. Дварф находился в заточении уже около года, только его кузнечное мастерство останавливало монстров от его убийства. Получив шанс на освобождение, он с остервенением бросился в бой, после победы он предлагает присоединится к группе до конца их приключения, если они не против. Если персонажи победили в бою и освободили дварфа, то он возьмёт щит у одного из трупов хобгоблинов (стало КБ 6), но продолжит сражаться своим молотом.

В кузне есть две кучи железных прутов, стопка дров, небольшое количество угля и стойка с кузнечными инструментами (щипцы, молоты, наковальни, гвоздодёры).

50. КАМЕРА ДВАРФА

Эта камера расположена в дальнем южном конце кузницы, в ней содержали дварфа. Внутри есть простая кровать, стол и стул.

51. АРЕНА ГОБЛИНОВ

Факела размещены вдоль стен, так чтобы осветить это большое помещение. Две массивные колонны выходят из пола арены и держат своды зала. Пол арены уходит ниже коридора на 10 футов. В центре арены лежат четыре тела, которые сложно распознать стоя на верхнем ряду.

Если персонажи подойдут ближе то увидят пронзённые стрелами тела, но смерть настигла их не сразу. Как только персонажи приближаются к телам от одной из колонн

отделяются две тени, и приближаясь к ИПам угрожающе рыча. Это два волка натренированные, как бойцовские собаки.

Волки (2): КБ 7; КЗ 2+2; ОЗ 12, 11; ДВ 180' (60'); #АТ 1; У 1-6; Спас В1; МР 8; М Н
Собаки были натренированы группой авантюристов, чьи трупы теперь лежат на арене. Эти псы сохраняли верность хозяевам, даже после их смерти охраняя тела. Собаки исхудали от голода.

Ипы могут напасть на собак первыми, но те будут выжидать и атакуют только в случае если кто-то коснётся одного из тел их хозяев. Если персонаж спокойным голосом заговорит с ними и предложит им еды, то они не откажутся. С этого момента, они будут считать своим хозяином того кто их накормил, даже разрешат ему обыскать трупы предыдущих хозяев.

Осмотрев тела, по их снаряжению можно понять, что это были двое воинов, вор и маг. Каждый из воинов был одет в латный доспех и имел при себе: меч, длинный лук и 2к10 стрел. Вор был одет в кожаный доспех и вооружён *коротким мечом +1* и кинжалом. Маг безоружен, но на его мизинце есть *кольцо защиты +1*. Ни у кого из них нет никаких драгоценностей.

Собаки обучены выполнять следующие команды: "убить", которая заставляет их яростно нападать, получая +1 к урону на все броски; "стоять", которая обяжет их оставаться на месте 1к4+6 ходов, если не будет прервана другой командой; "взять" которая означает поднять предмет с пола не повреждая его; "сторожить" которая подразумевает, что они будут следить за целью не спуская глаз и не вредя ей пока та не попытается сбежать (в таком случае они будут действовать как при команде "убить"); "стоп" отменяет команды "взять" и "убить". Псы также могут предупредить о грядущей опасности.

52. СКЛАД

Дверь в эту комнату закрыта, ключ от неё находится у короля хобгоблинов в помещении #66. Если персонажи смогут взломать замок или выбить дверь, то найдут там провизию достаточную для снабжения большой армии, в течении нескольких месяцев.

> Тюки и ящики занимают всё помещение, кроме места перед дверью.

Если обыскивать тюки и ящики по часовой стрелке, то в них находятся: дублёная кожа нарезанная кусками четыре на четыре фута; зерна: кукурузы, пшеницы и овса; соль; сушёные бобы; гвозди; тысячи наконечников стрел; тысячи свежих факелов; 20 мотков верёвки, каждый по 100 футов; 200 шерстяных плащей; 800 железных кольев; 200 рюкзаков; 50 деревянных шестов, каждый длиной по 10 футов; и 100 маленьких мешков.

Этот склад очень важен для хобгоблинов, поэтому рекомендуется, за уничтожение дать персонажам дополнительный опыт. Назначьте награду в 400 опыта за полное уничтожение припасов и понижайте её в зависимости от эффективности саботажа.

53. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Дверь в комнату #53 закрыта.

> В этой комнате расположены четыре длинных стола, по бокам их окружают по две скамьи. Два стола заставлены грязными кубками и залиты винос, как будто здесь недавно кто-то трапезничал.

Если персонажи войдут в эту комнату до того как попали на кухню (комната #54), тогда на следующий раунд, после того как они сюда попали двери в помещение #54 распахиваются; внутрь заходят двое маленьких гоблинов с большими пустыми подносами. Завидев незнакомцев они избегая боя несуться сломя голову обратно, пытаясь предупредить других гоблинов в комнате #54; после чего все четверо устремляются в коридор, чтобы предупредить стражу в комнате #57. Стража появляется через три раунда. Если персонажи уже побывали в комнате #54, то гоблины успеют предупредить стражу.

Гоблины (4): КБ 6; КЗ 1-1; ОЗ 2, 2, 1, 1; ДВ 60' (20'); нет атак и урона; Спас ОЧ; МР 7; М Х

54. КУХНЯ

Дверь в кухню закрыта.

> В этой комнате есть большая духовка, две плиты и буфет забитый сушёными бобами, зерном, чёрствым хлебом и 50 глиняными кубками.

Если персонажи попадут сюда раньше, чем в обеденный зал (комната #53), то четверо гоблинов бросятся от них наутёк в коридор через обеденный зал. Отсюда гоблины поспешат предупредить стражу. Стража появится через восемь раундов.

55. ЯЗЫЧЕСКИЙ ХРАМ

Двустворчатые двери этого помещения не заперты и легко открываются. У любого оказавшегося здесь жреца порядка, по спине пробегут мурашки. Это достаточно тревожный, но безобидный эффект.

В этой комнате расположено семь пар скамеек стоящих лицом в сторону пьедестала на котором восседает уже видимый ранее жуткий бог. Эта статуя высечена из пемзы, а не из гранита.

Два самоцвета украшают глазницы статуи. Каждый из камней размером с кулак и стоит 300 з.м., но они очень хорошо закреплены. Любой персонаж не в металлических доспехах, может залезть на статую и попытаться вытащить камни, чтобы вытащить оба самоцвета потребуется 2к6+2 раунда. За раз только один персонаж может попытаться это сделать.

Каждый самоцвет охраняется ловушкой, которая сработает, если вор её не обезвредит. Отметьте, что ловушки у каждого камня нужно обезвреживать по отдельности. Если ловушка сработает, то рот статуи откроется и оттуда злобно жужжа вылетят четыре ктыря. Они случайным образам атакуют персонажей, но один в обязательном порядке будет преследовать, того кто украл камни.

Ктыри (4): КБ 6; КЗ 2; ОЗ 10, 8, 8, 6; ДВ 180' (60'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Н

56. МАЛЕНЬКАЯ ПОТАЙНАЯ КОМНАТА

В этой комнатушке есть только лестница уходящая вниз через отверстие в полу.

Если персонажи спустятся вниз то попадут в коридор (три фута в ширину и пять в высоту) длиной 30 футов ведущий на север. В воздухе висит запах мертвечины. В конце коридора расположена клетка, в которой содержались ктыри. Точные подсчёты говорят, что клетка находится прямо под статуей в комнате #55. Если ловушка в статуе сработала то в клетке никого не будет, а на полу будет лежать кусок гнилого мяса.

57. СТОРОЖКА

Двери в эту комнату не заперты.

Несколько гоблинов и хобгоблинов расположились на трёх скамьях вокруг двух столов. На столах разбросаны монеты.

В этой комнате находится подкрепление из гоблинов и хобгоблинов, готовое среагировать по тревоге. Стража полностью экипирована и вооружена и готова моментально отреагировать на любую угрозу для их твердыни.

Хобгоблины (4): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 9, 7, 6, 5; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х

Гоблины (4): КБ 6; КЗ 1-1; 6, 5, 5, 3; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-6; Спас ОЧ; МР 7; М Х

Если персонажи нападут, то один из хобгоблинов постарается ускользнуть через заднюю дверь, чтобы предупредить сородичей в комнате #65. Другие стражи не спешат вступать в бой, пока не придёт подкрепление. хобгоблинам потребуется пять раундов, чтобы вооружиться и вступить в бой.

На первом столе лежат 13 з.м. и 25 с.м., а на втором 24 з.м. и 51 с.м.

58. ВОЛЬЕР

Эта комната является гигантской птичьей клеткой. Как только открывается дверь, стая цветных птиц срывается в воздух со своих жёрдочек. Они пронзительно визжат приближаясь к вам.

Король хобгоблинов поймал целую стаю пираньевых птиц, и держал их здесь на голодном пайке. Они оголодали, поэтому с ожесточением бросаются на любого кто зайдёт к ним.

Пираньевые птицы (8): КБ 6; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; ДВ 180'(60') полёт; #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 8; М Н
Полное описание пираньевой птицы есть в разделе новые монстры на странице…

В южной стене множество прутьев блокируют проход к потайной двери. Отсюда кормили пираньевых птиц. В прутьях есть маленькая дверца, но в неё не протиснется даже халфлинг.

59. БОЕВАЯ КОМНАТА

В этой комнате нет мебели. На полу лежат тела двух людей, умерших насильственной смертью. Один из них одет в латный доспех, и держит щит и меч с обломанным клинком; обломок меча лежит напротив него в дальнем конце комнаты. На спине у него закреплён колчан с дюжиной стрел и длинный лук. Другой труп одет в разорванный кожаный доспех. Рядом с его телом лежит короткий меч.

Длинный лук на самом деле это *длинный лук +1*. Оба трупа имеют повреждения на теле, которые им сделал туль из комнаты #60. Существует шанс один из четырёх, что в каждый в комнату #59, может зайти туль через тайный ход в комнату #60. Если туль ворвётся в комнату, то он и ИПы должны сделать проверку на ошарашевание. Есть шанс один из двух, что туль споткнётся о невидимый труп мага, который лежит напротив потайной двери.

Мёртвый маг невидим из-за *кольца защиты* надетого на него. Тело можно обнаружить с помощью заклинания *обнаружения магии* или просто наступив на него. Если группа обыскивает комнату, то наткнуться на тело они могут с шансом в один из пяти. Если один из персонажей чётко идёт искать потайную дверь в это место, то сразу наткнётся на труп. Кроме кольца у тела мага нет ничего ценного.

60. ЛОГОВО ТУЛЯ

В этой комнате живёт всего один хобгоблин и больше в ней ничего нет. Он грызёт кость сидя на корточках в углу.

Вообще этот хобгоблин является тулем.

Туль (1): КБ 6; КЗ 3***; ОЗ 13; ДВ 120'(40'); #АТ 2 когти; У 1-3/1-3 + паралич; Спас В3; МР 10; М X; регенерация 1 ОЗ в раунд

Туль атакует незваных гостей с диким остервенением, пытаясь парализовать как можно больше персонажей, нападая на разных персонажей каждый раунд. У туля в комнате нет ничего ценного.

61. НЕЗАКОНЧЕННАЯ СТАТУЯ

Дверь в эту комнату не заперта.

Всё что есть в этой комнате это огромный блок пемзы. Верхняя часть высечена в форме уже не раз виденного языческого божества. Нижняя половина осталась необработанной.

62. ЛЮКИ

Эти 40-футовые в длину люки активируются из тронной залы короля хобгоблинов (комната #66). Люки не открываются пока кто-то сидит на троне, также как когда персонажи впервые попадают в этот коридор.

Когда трон не занят то люки открываются под весом четырёх персонажей, роняя их через желоб глубиной в



300 футов в комнату #70 (второй уровень подземелья), через дыру в потолке. Есть шанс в 75%, что следующий сразу за первой четвёркой персонаж тоже провалится в яму. Все не упавшие персонажи отрезаны этим провалом в тупиковой части подземелья, но они всё ещё могут докричаться до упавших вниз.

Персонажи упавшие в ловушку, получают от 1-3 единиц урона так как стукнулись несколько раз об неровные стены желоба. Персонажи падающие в жёлоб по своей

воле не получают урона. Персонажи падающие по своей воле могут переговариваться с теми кто уже внизу, для более безопасного падения.

Стены желоба очень ровные, даже вор который может лазить по гладким поверхностям не сможет вскарабкаться наверх по нему. Заклинания *левитации* или *полёта* могут помочь одному из персонажей подняться наверх, но поднять всю партию таким способом это очень медленный и неудобный процесс, даже если у группы есть достаточное количество заклинаний, чтобы поднять всех персонажей. Если некоторое количество персонажей останется наверху, то упавших можно вытащить с помощью длинного мотка верёвки, но скорее всего оставшиеся скатятся вниз чтобы продолжить приключение.

63. ЗАЛ ХОБГОБЛИНОВ

> Эта комната очевидно является залом где пьёт и собирается банда морально разложившихся монстров или гуманоидов. Сейчас тут никого нет, но следы использования комнаты повсюду. Стулья небрежно выдвинуты из-за длинных столов, на столах и полу валяются опрокинутые кружки с разлитым вином. В покрытом сажей камине у северной стены есть только пепел. В этой комнате нет ничего ценного, кроме трёх щитов висящих на стене.

Эта комната является залом собраний для короля хобгоблина и его банды. Пепел в камине всё ещё тёплый.

64. СПАЛЬНЯ ХОБГОБЛИНОВ (ПУСТАЯ)

Помещение находится за закрытой дверью.

> В этой комнате стоят 14 шконок, своим грязным видом демонстрируя обитаемость помещения. Каждая из коек имеет заплесневелый соломенный матрас и накрыто одеялом.

Любой персонаж ворошащий или снявший одеяло имеет шанс в 50% подхватить вшей. Персонажу подхватившему таким образом вшей понадобиться 1к6+1 раундов, чтобы вычесать их. В боевых ситуациях вши никак не мешают, но в не их персонаж будет постоянно чесаться.

Если группа выбивает дверь в эту комнату не зайдя предварительно в комнату напротив через коридор (комната #65), то с шансом в 3 из 4 они разбудят 14 спящих там хобгоблинов. Хобгоблины спешно оденуться и вооружаться, и ворвуться в комнату 64 через два раунда.

65. СПАЛЬНЯ ХОБГОБЛИНОВ (ЗАНЯТА)

Это помещение похоже на #64, за исключением того что на койках спят 14 хобгоблинов. Хобгоблины будут готовы к бою через один раунд, но ИПы автоматически выигрывают инициативу на этот раунд.

Хобгоблины (14): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 9, 9, 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Х
Каждый хобгоблин вооружен мечом и защищён щитом.

Так как они крайне недоверчивы, даже друг к другу, то держат все ценности у себя на поясе в кошеле. Каждый кошель содержит 2к6 з.м., 2к6 э.м. и 2к6 с.м..

66. ТРОННЫЙ ЗАЛ КОРОЛЯ ХОБГОБЛИНОВ



Здоровенные двустворчатые двери этого помещения не закрыты. Это место откуда король хобгоблинов управляет своими слугами и всем Холмом.

> Здоровенный хобгоблин восседает на троне в южном конце помещения. Трон охраняют два хобгоблина телохранителя, стоя по бокам от него. Четыре других хобгоблина сидят около большого костра в центре зала, два других хобгоблина потягиваю что-то из бочки в юго-западном углу комнаты. Явно здесь происходит какое то празднование.

Король Хобгоблинов (1): КБ 6; КЗ 5; ОЗ 22; ДВ 90'(30'); У 1-8+2; Спас В5; МР 12; М Х

Хобгоблины телохранители (2): КБ 6; КЗ 4; ОЗ 17, 14; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 1-6/1-6+1; Спас В4; МР 10(8); М Х

Хобгоблины (6): КБ 6; КЗ 1+1; ОЗ 9, 7, 6, 5, 3, 2; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 10(8); М Х

Телохранители короля вооружены копьями у одного из них *копьё +1*. У короля есть *кольцо сопротивления огню*, поэтому он не пострадает от обычного огня и от магического получает бонус к спасброску.

Как только двери в зал открываются король командует своим солдатам броситься в атаку. Пока король жив хобгоблины бьются с моралью 10; если король убит то они сражаются с моралью восемь.

Огонь в центре комнаты греет котёл с кипящей жидкостью, отдаленно напоминающей суп. По факту это суп, но для персонажей он покажется протухшим, хотя им нельзя отравится. Дым из костра вытягивается через большую дыру в потолке.

Каждый из восьми хобгоблинов имеет поясной кошель в котором есть немного монет: 2к6 з.м., 1к10 э.м. и 3к6 с.м.. У короля на поясе весит кольцо с ключами от дверей к комнатам #68 и #69 и от сундука в комнате #69. У телохранителя вооружённого магическим копьём на поясе весит кольцо с ключом от сундука в комнате #67.

67. ПОКОИ ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ

Комната #67 это покои двух хобгоблинов телохранителей.

> Две мягкие постели, стол, два стула и сундук это вся мебель, что есть в комнате. На столе стоит бутылка с вином и два стакана.

Сундук закрыт, ключ от него находиться на поясе у телохранителя с магическим копьём. В сундуке лежат два шерстяных плаща; большой мешок с 120 з.м., 60 с.м. и 200 с.м.; два меча; и драгоценное ожерелье стоимостью в 800 з.м.. Вино в бутылке достаточно высокого качества.

68. СПАЛЬНЯ КОРОЛЯ

> Большая плюшевая кровать, стол, деревянный стул, и два кресла с подлокотниками это вся мебель которая есть в комнате. На стене висят три шерстяных гобелена.

Хотя гобелены низкого качества, но цветные и поэтому стоят 50 з.м. каждый. На них детально изображены боевые подвиги хобгоблинов.

69. СОКРОВИЩНИЦА

Потайная дверь в комнату #69 может быть найдена благодаря обычному броску. Если вытащить не закреплённый камень из стены, то под ним будет замочная скважина. Если использовать ключ или взломать дверь то дверь легко откроется.

> В этой комнате нет ничего кроме двух больших сундуков.

Ключи от этих сундуков висят на поясе у короля хобгоблинов. На каждом из сундуков установлено по ловушке с отравленной иглой, которая сработает если вор начнёт взламывать замок предварительно не обезвредив её. Если ловушка сработала то вор должен будет пройти спасбросок против отравления или умереть. При использовании подходящего ключа ловушка не сработает.

В первом сундуке множество разных монет: 58 п.м., 230 з.м., 170 э.м., 480 с.м. и 1290 м.м.. Монеты лежат вперемешку, на сортировку потребуется три хода. Во втором сундуке содержатся 4 бутылки с мутной жидкостью - три из них это зелье *лечения*, а одна зелье *невидимости* - и жемчужное ожерелье стоимостью в 1000 з.м..



ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ВТОРОМ УРОВНЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Как объяснено в описании к локации #62, персонажи попадут на второй уровень подземелья упав через люк вниз в коридоре около тронного зала (комната #66).

Чтобы нанести этот уровень, с его петляющими и неровными тоннелями, потребуется опытный картограф. У всех тоннелей необработанные каменные стены, высота потолка 10 футов, но на полу отсутствуют мелкие камушки (потому что здесь ползает желатиновый куб). Тоннели уходят то вверх, то вниз, проходя над или под друг другом, о чём группа даже не догадывается. Когда коридоры пересекаются то один из них будет отмечен пунктирными линиями, а другой сплошными. Коридор

нарисованный пунктиром проходит под коридором отмеченным сплошными линиями.

Если дварф хочет сделать проверку на изменяющиеся проходы, и определить местоположение группы на карте. Если группа находится в 60 футах от пересечения пунктирных и сплошных линий и если дварф сделал успешный бросок, то обратитесь к карте. Если тоннель в котором находятся ИПы проходит под другим то уклон будет вниз; если тоннель проходит над другим, то уклон будет вверх. Если дварф сделает проверку не в 60 футах от пересечения, то вы бросаете проверку и говорите, что уклона нет.

Описывая повороты и виляния тоннелей не стоит делать точных описаний. Делайте примерно такие описания: "Коридор немного поворачивает налево" или "Вы видите резкий поворот направо", если персонажи не потребуют более подробного описания. Объясните им что более подробное описание замедлит их продвижение. Постарайтесь оценить изгиб поворота (90 градусов, 45 градусов, и тд.) максимально близко, но помните, что группа не сможет измерить угол точно, поэтому лёгкие неточности неизбежны.

Хобгоблины не бывали здесь, поэтому не обладают информацией ни о том кто населяет этот уровень, ни о его структуре. Существа на этом уровне обезумели от безвыходности и оголодали из-за отсутствия пищи, поэтому не задумываясь нападут на потенциальную дичь.

Повсюду бегают стаи крыс, живущие в норах проделанных в стенах тоннелей. Крысы составляют основной рацион местного населения. Крысы привыкли разбегаться от всех, поэтому они никогда не нападут на персонажей. Вы можете говорить, что персонажи слышат их писк и скрежет, но не видят их.

В поисках еды отчаявшиеся существа скитаются по коридорам. Шанс столкнутся с бродячими монстрами определяется также в конце каждого второго хода. Если произошло столкновение то бросьте 1к6 и сверьтесь с Таблицей 6 ниже.

Описание локаций второго уровня подземелья

70. ВОСЬМИУГОЛЬНАЯ КОМНАТА

После падения через люк, вы приземлитесь на пол в восьмиугольной комнате, в каждой её стене есть деревянная дверь.

Одна из дверей (которая определяется броском 1к8) открывается через 1к6 раундов после приземления персонажей в комнате; два грязных и небритых мужика врываются в комнату, их глаза полны безумием. На самом деле это берсерки и завидев группу они бросаются в атаку.

Берсерки (2): КБ 7; КЗ 1+1*; ОЗ 7, 5; ДВ 120'(40'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 12; М Н
Один из берсерков одет в *кожаную броню +1* (КБ 6).



Эти двое это всё что осталось от группы людей заблудившихся здесь многие годы назад. Они давно забыли человеческие языки и переговариваются только криками, бурчанием и гарканьем.

ТАБЛИЦА 6
БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ ВТОРОГО УРОВНЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Результат броска	Монстры
1	Пираньевые птицы (4-8): КБ 6; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; ДВ 180'(60') полёт; #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 8; М Н
2	Ктыри (1-4): КБ 6; КЗ 2; ОЗ 12, 10, 9, 7; ДВ 180'(60') полёт; #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 8; М Н
3	Туль (1): КБ 6; КЗ 3***; ОЗ 14; ДВ 120'(40'); #АТ 2 когтями; У 1-3/1-3 + паралич; Спас В3; МР 10; М Х
4	Багберы (1-4): КБ 5; КЗ 3+1; ОЗ 14, 12, 11, 9; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 2-8; Спас В3; ДВ 9; М Х
5	Огры (1-2): КБ 5; КЗ 4+1; ОЗ 19, 16; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 1-10; Спас В4; МР 10; М Х
6	Берсерки (1-4): КБ 7; КЗ 1+1*; ОЗ 9, 7, 6, 4; ДВ 120'(40'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 12; М Н

Если берсерки врываются в комнату в тот же раунд, в который туда упали персонажи, то побеждают в инициативе персонажей, которые будут оглушены от падения. Если берсерки появляются на второй раунд, то у персонажей -1 к броску на инициативу.

Поскольку все двери в этой комнате идентичны, а коридоры похожи на лабиринт, то персонажи могут быть сбиты с толку и из раза в раз возвращаясь в это помещение. Выходя из одной двери, петляя и поворачивая в коридорах, они могут не понять в какую дверь заходили, а из какой выходили. Можно пометить двери рисунком или резьбой. Предметы оставленные персонажами в комнате, в целях пометить её, будут пропадать почти сразу после того, как партия покинет помещение; если желатиновый куб не впитает это, то всё что оставили персонажи могут подобрать другие монстры проходящие мимо.

71. ПЕЩЕРА БАГБЕРОВ

Из этой пещеры исходит мерзкий запах. Если персонажи подойдут на 30 футов к пещере, то с вероятностью 3 из 6 они почувствуют запах и заметят её.

> В этом грязном помещении, три здоровенных и волосатых гуманоида спокойно сидят на корточках. Завидев вас они проревут боевой клич и сорвутся с мест.

Трое багберов случайно упали в желоб несколько месяцев назад; они оккупировали эту пещеру, и нападают едва завидев людей или человекообразных.

Багберы (3): КБ 5; КЗ 3+1; ОЗ 16, 13, 13; ДВ 90'(30'); #АТ 1; У 2-8; Спас В3; МР 9; М Х

Багберы вооружены огромными узловатыми деревянными дубинами. У них нет доспехов, оружия и ценностей.

72. БОЛЬШАЯ ПЕЩЕРА

> Своды пещеры высотой в 20 футов. На полу нет камешков.

В пещере нет ничего интересного для персонажей.

73. ПЕЩЕРА ЛЮДОЕДОВ

> Эта большая пещера кажется пустой. Своды у неё высокие, а дальний конец загибается уходя из обзора.

Эта пещера является логовом стаи гулей, которые с радостью полакомятся людьми или другими теплокровными существами в которых они смогут впиться своими грязными когтями.

Гули (4): КБ 6; КЗ 2*; 13, 11, 10, 8; ДВ 90'(30'); #АТ 2 когти/ 1 укус; У 1-3/1-3/1-3 + паралич; Спас В2; МР 9; М Х

Гули сидят на корточках вокруг кучи разнообразных костей, которая отмечена X на карте. Не смотря на то как шумны персонажи, проверку на ошарашивание делайте

как обычно. В любом случае гули нападут на персонажей только завидев.

Мусор который собрали гули свален в кучу рядом с костями. Большая часть мусора это ременные пряжки, кольца из кольчуги, щиты без ремней и всякое подобное. Несколько ценных вещей может быть найдено, если персонажи пороются в этой куче. Там можно найти следующие ценности: старый мешочек с 23 п.м., 80 з.м., 100 с.м. и 200 м.м. разбросаны по полу; драгоценное ожерелье стоимостью 100 з.м.; старый, ржавый меч, который на самом деле *короткий меч +2*. По мечу сразу не понятно что он магический, это можно узнать только очистив его от ржавчины. Но он функционирует с бонусом +2 в независимости от того очищен от ржавчины или нет.

74. ПОТАЙНАЯ ПЕЩЕРА

Две потайные двери ведут в эту пещеру, потайная дверь соединяет её с комнатой #75, открывается с помощью маленького вращающегося выступа по центру двери.

Несколько маленьких летающих существ устремляются к вам через дверь. Вы замечаете ещё несколько птицеобразных существ, за спиной у первого. Комната пустая.

> Когда входная дверь открывается, каждого из стоящих перед дверью персонажей атакуют по два кровопийцы. Оставшиеся паразиты летят к стоящим во втором ряду персонажам в поисках пропитания. Все кровопийцы атакуют в первом раунде вылетев из помещения.

Кровопийцы (8): КБ 7; КЗ 1*; ОЗ 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1; ДВ 180'(60'); #АТ 1; У 1-3; Спас В2; МР 9; М Н

Эти птицеобразные хищники выжили за счет изредка забредавших к ним, через маленькие дыры в стенах, крыс. У кровопийц не было достойного пропитания многие годы, поэтому они жадно атакуют любого выпустившего их из заточения персонажа.

75. ТАЙНАЯ СОКРОВИЩНИЦА

Потайная дверь в это помещение открывается тем же способом, что и обе двери в комнату #74. Если смотреть из дверного проёма то комната #75 кажется пустой, персонажам придётся пройти по короткому коридору, чтобы увидеть содержимое комнаты.

> В алькове около стены стоят три небольших деревянных сундука. Каждый с крепким замком.

Первый сундук содержит монеты всех видов: 38 п.м., 120 з.м., 70 э.м., 250 с.м. и 1000 м.м. Во втором лежат драгоценности сделанные из золота, серебра и самоцветов: серебряный кувшин и 6 бокалов (200 з.м.), украшенное драгоценностями колье (400 з.м.), браслет (200 з.м.), инкрустированный драгоценными камнями кинжал (100 з.м.) и золотой сервировочный поднос (300 з.м.). Третий сундук содержит сильные магические предметы: бутылка с зельем *уменьшения* и бутыль с *ядом*, две бутылки с зельем *лечения*, *меч +1*, *латный доспех +1* и *кольцо сопротивления огню.*

76. ПЕЩЕРА С ГИГАНТСКИМИ ЗЕМЛЕРОЙКАМИ

> В дальнем углу этого алькова свалена большая куча кожи и одежды.

Внутри кучи обитают три взрослые землеройки и шесть детенышей. Как только первые персонажи входят в комнату, взрослые землеройки вырываются в ярости и нападают используя свои острые как бритва зубы. Детёныши слишком слабы для боя.

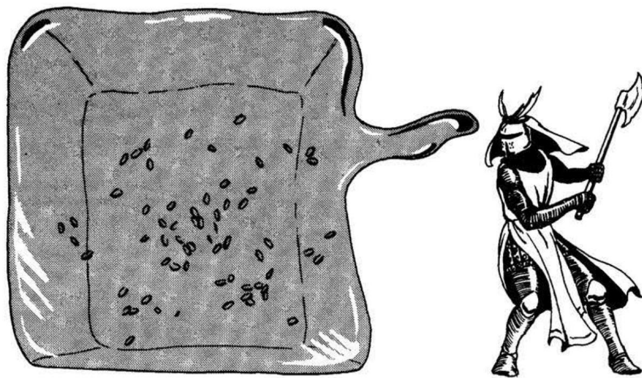
Гигантские Землеройки (3): КБ 4; КЗ 1; ОЗ 6, 4, 3; ДВ 180'(60'); #АТ 2 укуса; У 1-6/1-6; Спас В1; МР 10; М Н

Отметьте, что гигантские землеройки всегда выигрывают инициативу для своей первой атаки, а для второй атаки получают +1 к броску на инициативу. Заклинание *тишина (silence) с радиусом 15'* может "ослепить" их, так как они используют эхолокацию как и летучие мыши, чтобы ориентироваться в темноте.

77. БЕРЛОГА СОВОМЕДВЕДЯ

> Эта длинная пещера в конце поворачивает скрываясь во тьме. Здесь очень влажный воздух.

В этой пещере есть источник со свежей водой и совомедведь.



Совомедведь (1): КБ 5; КЗ 5; ОЗ 22; ДВ 120'(40'); #АТ 2 когтями, 1 укус; У 1-8/1-8/1-8; Спас В3; МР 9; М Н; может "обнять" нанеся дополнительный урон

Совомедведь очень агрессивно настроен против всех, кто пытается отнять его любимую берлогу, поэтому нападёт на любого зашедшего в неё персонажа. Медведь лежит там где на карте помечено X, так чтобы видеть вход в свою берлогу. Нападая совомедведь выбирает себе одного противника и обрушивает на него все свои атаки пока не убьёт, после чего он выберет себе другую жертву. Если он убил одного из персонажей то не будет преследовать остальных дальше выхода из своей берлоги; если он никого не убил, то будет преследовать персонажей пока не задерёт кого-то из них на смерть. После чего он утащит труп к себе в берлогу.

78. ЖИЛИЩЕ БЕРСЕРКОВ

В этой пещере обитает небольшая группа, выживших, но сошедших с ума от жизни в этом подземелье, людей. Двух из них партия встретила в комнате #70. Так как некоторые из берсерков бродят по тоннелям, ИПы встречают здесь всего пятерых.

Берсерки (5): КБ 7; КЗ 1+1*; ОЗ 9, 7, 7, 6, 5; ДВ 120'(40'); #АТ 1; У 1-8; Спас В1; МР 12; М Н
Берсерк с ОЗ 9 носит *щит +2* его КБ 5.

> Здоровенный мужик сидит на высоком каменном стуле, отдалённо напоминающем трон. Он завёрнулся в рваный пурпурный ковёр, скроенный как мантия. Четверо человек преклонили пред ним колени.

Берсерк сидящий на троне именует себя Деривинки III (Derywinki III), Император Нижнего Мира. О вооружён длинным деревянным посохом и *щитом +2*; он явно сумасшедший. Его голос командно громыхает, как только он завидит персонажей, даже если они просто идут мимо входа в пещеру:"Кто просит аудиенции у Деривинки III? На колени, смерды!"

Если персонажи тут же не упадут на колени, император разгневается и проревёт:"Наглые свиньи! Вы познаете гнев Императора Нижнего Мира! Стража, схватить их!" Услышав эту команду четверо преклонивших колени берсерков, встанут и бросятся на персонажей со всей своей яростью.

Если персонажи встанут на колени перед ним, то он успокоится на какое то время. Он поинтересуется у своих "подданных" счастливы ли они и здоровы, и почему ищут аудиенции с его величеством, с ним самим. Персонажи должны разговаривать с ним очень аккуратно. Помните что берсерки всерьёз считают себя хранителями великой подземной империи; они точно оскорбятся, если персонажи не будут вести себя как верные и смиренные слуги. Если персонажи сыграют свою роль верно, то император позаботится об их чаяниях. Если персонажи например, поведают что неподалёку совомедведь собирает восстание, то император со своими подданными берсерками выступят против взбунтовавшегося монстра.

За троном в маленьком деревянном сундуке содержиться казна Империи. Сундук закрыт, а Деривинки потерял ключ от него много лет назад, но его замок можно вскрыть или разбить сам сундук. Разбить сундук можно если персонаж сделает успешный бросок на "выбивание дверей". В сундуке содержится 12 п.м., 45 з.м. и 180 с.м..

79. ЖЕЛАТИНОВЫЙ СТРАЖ

В этом месте персонажи встретятся с желатиновым кубом. Это существо находится в постоянном движении; перед столкновением оно ползло в юго-западном направлении в сторону пещеры #80.

Желатиновый Куб (1): КБ 8; КЗ 4*; ОЗ 19; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 2-8 + паралич; Спас В2; МР 12; М Н; ошарашивает при 1-4.

Если он ошарашил партию то нападает на случайно выбранного персонажа из первого ряда. Если партия не ошарашена то бой протекает по обычным правилам.

Ползая по подземелью, желатиновый куб собрал несколько мелких сокровищ, которые не смог переварить. После того как существо умрёт, персонажи могут вытащить из него 12 з.м. и 47 с.м..

80. ИСТОЧНИК

В этой пещере есть источник с ключевой водой. Источник глубиной в двенадцать футов на его дне бьёт ключ подпитывая его. Это необитаемая пещера.

81. ВТОРАЯ ВОСЬМИУГОЛЬНАЯ КОМНАТА

Эта восьмиугольная комната имеет по двери в каждой из стен.

Эта комната абсолютно идентична комнате #70. Когда персонажи впервые сюда попадут, то скорее всего подумают, что вернулись в комнату #70, вам конечно не стоит их переубеждать!

82. ЯМА ЛОВУШКА

В этом месте помечены люки расположенные на ямой в 10 футов глубиной. Если персонажи не проверят это место на ловушку, то первые двое наступившие на неё рухнут вниз. Персонажи идущие следом за первой парой должны пройти проверку ловкости иначе свалятся вниз (они должны бросив 1к20 получить результат равный или меньше их показателя ловкости). Упавшие персонажи получают 1-6 единиц урона.

83. ПАРОВОЕ ЖЕРЛО

В этой большой пещере в северо-восточной части есть уже виденное ранее жерло источающее пар.
 Есть шанс 10% в раунд, что произойдёт обычное паровое извержение, которое за 1 раунд до предзнаменует бурлением и шипением, и наносит 1-6 единиц урона за раунд нахождения в облаке пара.
 Здесь обитают лавовая ящерица и стая жуков бомбардиров.

Жуки Бомбардиры (1 стая): КБ 7; КЗ 4; ОЗ 14; ДВ 60'(20'); #АТ ожог; У 1-4; Спас ОЧ; МР 11; М Н

Лавовая Ящерица (1): КБ 3; КЗ 4*; ОЗ 16; ДВ 90'(30'); #АТ укус+ожог; У 1-6/1-6; Спас В4; МР 12; М Н
Полное описание монстров смотрите в разделе Новые Монстры на стр…

Если партия войдёт в пещеру то стая жуков бомбардиров немедленно окружит одного из персонажей. Лавовая ящерица лежит в центре пещеры и не спешит нападать, пока персонажи не приблизятся к ней на расстояние в 20 футов.

84. ПОДЗЕМНАЯ РЕКА

Слева в 100 футах от входа в воде заметны пороги. Пороги переходят в спокойный поток перед вами, который поворачивает налево уходя из виду. На 35 футов в обе стороны от вас простирается сухой берег.

Эта река единственный способ выбраться отсюда, помимо желоба над комнатой #70. Река течёт на третий уровень подземелья.
 Стоя на берегу реки персонажи имеют шанс столкновения с блуждающими монстрами с третьего уровня.
 Зелёный фосфоресцирующий лишайник растёт на сводах пещеры окружая поток, благодаря чему персонажи видят на расстоянии 100 футов. Если партия попробует пройти против течения, то сила течения на порогах сбросит их обратно за 1-3 раунда.
 Двигаться вниз по течению будет естественно легче. Большая часть реки глубиной в один или два фута; дно состоит из мягкого песка и гладких камешков. В нескольких местах в русле, тянущемся 500 футов до третьего уровня подземелья, персонажей халфлингов лучше посадить на плечи, но они всё равно не утонут и не будут унесены вниз по течению.
 Вдоль реки попадаются ещё берега на которых можно будет разбить лагерь для отдыха. В таком случае не будет столкновений с монстрами. Эта локация одна из немногих, где персонажи могут не боятся нападения!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ТРЕТЬЕМ УРОВНЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В этой самой глубокой и опасной части подземелья находится выход обратно во внешний мир. Персонажам предстоит одолеть множество врагов, чтобы выбраться из подземелья, не последним из которых будет юный красный дракон.
 Третий уровень включает в себя систему из петляющих тоннелей и несколько больших пещер. Все они были сформированы вулканом или проточены водой за множество веков; иногда здесь встречаются некоторые искусственные элементы, например: ступени ведущие в пещеру #90, двери в комнату #99, но в основном в этом мрачном и опасном месте, властвуют силы природы.
 Центр этого подземелья пересекает глубокий разлом; высота краёв разлома резко меняется с обеих сторон разлома; северная часть подземелья ниже южной на 50

футов. Персонажи наткнутся на это резкое повышение около утёсов рядом с пещерами #94 и #95 и у обвала рядом с пещерой #97.

Проверки на бродячих монстров делаются как обычно, виды монстров для столкновений указаны в Таблице 7.

ТАБЛИЦА 7 БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Результат броска	Монстры
1	Лавовая Ящерица (1): КБ 3; КЗ 4*; ОЗ 17; ДВ 90'(30'); #АТ 1 укус/ 1 ожог; У 1-6 все(all); Спас В 4; МР 12; М Н
2	Кобольды (2-12): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1; ДВ 60’(20’); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 6; М Х
3	Жуки Бомбардиры (1 стая): КБ 7; КЗ 4; ОЗ 16; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 11; М Н
4	Гигантские Летучие Мыши (1-4): КБ 6; КЗ 2; ОЗ 13, 10, 8, 6; ДВ 180'(60'); У 1-4; Спас В1; МР 8; М Н
5	Крабовый Паук (1): КБ 7; КЗ 2*; ОЗ 9; ДВ 120'(40'); #АТ 1; У 1-8+яд; Спас В1; МР 7; М Н
6	ираньевые птицы (2-12): КБ 6; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1; ДВ 180'(60'); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 8; М Н

Описания локаций третьего уровня подземелья

85. БЕРЕГ

Пройдя 400 футов вниз по течению, персонажи увидят в 100 футах от себя каменный берег.

> Подсвеченный зелёным фосфоресцирующим сиянием, берег становится заметным слева впереди за 100 футов. На берегу стоит маленькая человекообразная фигура.

Ещё двое таких же гуманоидов (кобольдов) дремлют в алькове.

Кобольды (3): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 4, 2, 2; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 6; М Х

Кобольды стояли в дозоре, с целью предупредить своего вождя, если вниз по течению реки кто-то придёт. Уже многие годы никто не приходил оттуда, поэтому дозорные халатно относились к своим обязанностям. Когда персонажи увидели кобольда, есть шанс в 20%, что и он их заметит. Если он их не увидел, а они пройдут ещё на 50 футов вперёд, то шанс быть замеченными составит 50%. Если их так и не заметили, то когда они дойдут до северной части берега, их автоматически увидят. После этого кобольд позовёт своих приятелей, которые спят в алькове. Очевидно, что если хоть один из кобольдов убежит, то сможет предупредить всё племя. При таком раскладе партия услышит звук сигнального рога.

86. ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ

Когда персонажи дойдут до места, где вход в пещеру #86 ответвляется от коридора, то увидят тусклый красный пляшущий на стенах вдали. Это свечение исходит из тектонического разлома проходящего через комнату #87.

Если дозорные из пещеры #85 не смогли сбежать, то партия услышит лязганье мечей доносящееся из комнаты #86. В этой пещере четыре молодых кобольда тренируются в обращение с мечами.

Если один или более дозорных убежали, то четырёх кобольдов не будет в пещере #86, вместо этого они поджидают партию у мостов рядом с пещерой #87, вместе с остальными воинами.

Кобольды (4): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 3, 2; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-5 (1к6-1); Спас ОЧ; МР 6; М Х

Если кобольды всё ещё в пещере, то находятся в её северной части; в южном алькове находятся несколько плетёных корзин. В корзинах хранятся освежеванные туши крыс и рыбы, скорее всего для употребления в пищу.

87. МОСТЫ СМЕРТИ

Огромная пещера разделена разломом шириной в 20 футов и глубиной в 300 футов, на его дне течёт лавовая река. Очевидно, что падение вниз приведёт к смерти.

Южная часть разлома постоянно охраняется пятью кобольдами. Если хоть один кобольд из пещеры #85 или #86 сбегут, то будет поднята тревога; все кобольды из

пещер #88 и #89, а также уцелевшие из пещер #85 и #86, придут на помощь к пятерым дозорным.

Кобольды (5): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 4, 3, 3, 2, 1; ДВ 60'(20'); #АТ 1 копьё или короткий меч; У 1-5; Спас ОЧ; МР 6; М Х
У каждого из пятёрки по два копья.

Пять кобольдов стоят на южной оконечности мостов А и В защищая их они бросают копья в персонажей. ИПы не увидят мост С пока не подойдут к краю расщелины. Если персонажи пройти по мосту С, то один из кобольдов перекроет им путь встав на его южном конце.

Любой персонаж или кобольд получивший урон стоя на мосту, должен пройти проверку ловкости (для этого нужно бросив к20 получить результат равный или меньше значения ловкости бросающего); если проверка провалена то индивид потерял равновесие и упал в разлом. Для этой проверки показатель ловкости кобольдов равен 10.

Если прозвучал сигнальный рог, то с севера из пещеры #86 придёт подкрепление. Подкрепление из пещеры #88, вызванное рогом, придёт к мостам с юга. Подкрепления из пещеры #89 выйдут из потайной двери около южной оконечности моста С. Отметьте, что если придёт вождь кобольдов то их уровень морали вырастет до восьми.

88. ЗАЛ СОБРАНИЙ ВОЖДЯ

В этом помещении, вождь кобольдов и его телохранители обитают в скромной роскоше. Если их застать в зале собраний то вождь и шесть его телохранителей будут сидеть в центре комнаты и пить какое-то вонючее варево. Остальная часть этой тошнотворной жидкости бродит в большом котле в северной части помещения.

Кобольд Вождь (1): КБ 7; КЗ 2; ОЗ 9; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 2-7; Спас В2; МР 12; М Х
Кобольд Телохранитель (6): КБ 7; КЗ 1+1; ОЗ 6 у всех; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-5; Спас В1; МР 8 или 6; М Х
Вождь вооружён *коротким мечом +2*

Талия вождя охвачена поясом из, соединённых цепочкой, золотых и серебряных монет. Пояс стоит 250 з.м., но он собрал в себя все монетарное богатство целого племени кобольдов. Если персонажи изучат жидкость в котле, то поймут что это своего рода пиво приготовленное из рыбьих голов.

89. ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ

Большая часть кобольдов живёт в этом помещении. Если их не призвали на оборону мостов, то здесь расположилось 12 кобольдов.

Кобольды (12): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 6; М Х

В помещении 15 шконок сделанных из песка и высушенной соломы, несколько кусков наполовину обглоданных крыс, несколько бутылок с пивом из рыбьих голов. В комнате нет ничего ценного для партии.

90. ПУСТОЙ КОРИДОР

Этот коридор ответвляется от основного рядом с вершиной 50 футовой лестницы. Пол усеян отбитыми кусками скалы и щебнем.

91. ПЕЩЕРА ТЬМЫ

Кромешная тьма покрывает 10 футовый участок стены коридора. Это абсолютно непроглядная тьма.

Давным давно, очень злой жрец встретил свою смерть в этой пещере. Так как он был убит очень добрым жрецом, из-за этого и произошел этот странный феномен: тёмные силы души злого жреца захватили эту пещеру, став причиной непроглядной тьмы.

Если персонажи погрузят факел во тьму, то он исчезнет в ней. Но если его вытащить, то он продолжит гореть. Только заклинание *свет* сможет осветить помещение.

В этой пещере нет ничего опасного или вредного для жизни, наоборот персонажи могут найти здесь дорогие сокровища. Если у них нет волшебного света, то они могут обшарить подземелье в темноте. Каждый зашедший в пещеру персонаж имеет шанс 15% в ход, обнаружить скелет жреца и его рюкзак. Этот эффект увеличивается в зависимости от количества обыскивающих помещение персонажей, например если в пещере поиском занято три персонажа, то шанс ,найти скелет с рюкзаком, увеличится до 45% за ход.

В рюкзаке находятся два скрученных пергамента и три бутылки с разноцветными жидкостями. Пергаменты являются свитками со следующими заклинаниями:

Жреческие
Первый Круг: *лечение лёгких ран* x2
Второй Круг: *благословение*
Магические

Первый Круг: *волшебная стрела*
Второй Круг: *призрачная сила*
Третий круг: *огненный шар*

В бутылках волшебные зелья. Одна бутылка содержит две дозы зелья *лечения*; другое содержит две дозы зелья *роста*; а в третьей содержится зелье *невидимости*.

92. и 93. ПУСТЫЕ ПЕЩЕРЫ

Пол этой сети пещер и тоннелей усеян щебнем и пылью. Не видно никаких следов.

94. и 95. ОХРАНЯЕМЫЕ КОБОЛЬДАМИ УТЁСЫ

Два этих коридора упираются в 50 футовые утёсы, которые вырастают из пола словно стены. Вершину каждого из утёсов охраняет по одному кобольду.

Кобольды (2): КБ 7; КЗ ½; ОЗ 3, 2; ДВ 60'(20'); #АТ 1; У 1-4; Спас ОЧ; МР 6; М Х

Кобольды лежат затаившись, наблюдая за коридорам из пещер #92 и #93. Если партия подкрадётся к ним со спины, то добавьте +2 кобольдам к шансу быть ошарашеными. Если партия внизу то добавьте +2 к их шансу быть ошарашенным, а кобольды в этой ситуации не могут быть ошарашены.

Если вор пытается вскарабкаться на один из утёсов, то кобольд на вершине подождёт пока он залезет до половины, после чего сбросит на него камни (совершите обычный бросок на попадание). Каждый попавший камень наносит по 1-4 (1к4) очков урона. Если в вора попали, то он должен пройти проверку по ловкости. При провале вор падает. Считайте это как падение с середины утёса; нанесите 1-6 (1к6) очков урона за каждые 10 футов падения.

Персонажи могут стрелять в кобольдов снизу, но те прячась за утёсом получают КБ 3.

96. БОЛЬШАЯ ПЕЩЕРА

Эта большая пещера наполнена сталактитами и сталагмитами, некоторые из которых раскололись, покрыв пол своими осколками.

97. ОПОЛЗЕНЬ

Утёс частично обвалился, оставив после себя крупные валуны. Подножие обрыва находиться на юге, а вершина на севере; разница высот между подножием и вершиной составляет 50 футов. Уклон достаточно пологий, чтобы забраться по нему без помех.

Все персонажи могут двигаться вверх и вниз по склону, но скорость будет снижена до одной четверти от исследовательской. Также в самом центре обвала таится угроза.

Гигантская Гремучая Змея (1): КБ 5; КЗ 4*; ОЗ 15; ДВ 120'(40'); #АТ 2; У 1-4+яд; Спас В2; МР 8; М Н

Змея учует любого персонажа поднимающегося по склону и сразу начнёт греметь. Змея спряталась среди камней, так что партия её не сможет заметить. Если персонажи продолжат ходить вверх и вниз, то змея выползет и схватит одного из персонажей. Если змея провалит проверку по морали, то уползёт прятаться среди камней, и больше не будет нападать на персонажей.

98. ЛОГОВО ЛАВОВЫХ ЯЩЕРИЦ

Две огромные , игуанообразные ящерицы расположились в центре пещеры. Они абсолютно неподвижны, их глаза закрыты.

Это лавовые ящерицы. Они не проснуться пока их не разбудят. Если хоть что-то коснётся одной из них, то они обе пробудятся и вступят в бой на следующий раунд:

Лавовые Ящерицы (2): КБ 3; КЗ 4*; ОЗ 20, 17; ДВ 90'(30'); #АТ 1 укус/1 ожог; У 1-6/1-6; Спас В4; МР 12; М Н
Полное описание лавовой ящерицы, можно прочитать в разделе Новые Монстры на стр. 38.

Персонажи могут пройти мимо ящериц и открыть дверь в дальней части пещеры, не разбудив существ. Даже шум их их не разбудит.

99. ПЕЩЕРА СТАРОГО ВОИНА

Дверь в это помещение представляет из себя каменную плиту; сложность выбивания этой двери увеличена на 1.

Очевидно что в этом помещении жил воин чей скелет сейчас сидит на стуле по центру, до сих пор одетый в пластинчатый доспех. Здоровенный меч лежит перед ним. Также здесь стоит стол и есть кровать из свёрнутой соломы.

Это останки воина, который очень давно был заперт на этом уровне. У него за спиной колчан с пятью *стрелами +2*. Он одет в *пластинчатый доспех +1*, а рядом лежит *меч +1* (+3 против драконов). Под столом лежит сломанный длинный лук.

Потайную дверь в этом помещении можно открыть повернув выступающий из стены камень.

100. ПРОХОД В ЛОГОВО ДРАКОНА

Коридор ведущий в эту пещеру шириной в три фута, так что можно пройти только гуськом по одному в ряд. Дракон слишком велик, чтобы протиснуться в этот коридор.

В этой пещере есть только три маленьких обугленных скелета, лежащих на полу.

При ближайшем рассмотрении становится понятным, что скелеты пренадлежали кобольдам; очевидно что их чем то сожгли.

101. ЛОГОВО КРАСНОГО ДРАКОНА

Потайная дверь находиться в восточной стене пещеры и откроется если повернуть выступающий из скалы камень. Если персонажи войдут через эту дверь то окажутся за спиной дракона, который не знает о её существовании.

Это большая и тёмная пещера. Вы чувствуете присутствие зла, а в темноте кто-то глубоко и спокойно дышит.

Дракон живущий здесь достаточно молод по меркам своего рода, но всё равно является грозным и крайне опасным соперником. Его логово имеет выход наружу через тоннель длиной в милю.

Красный Дракон (1): КБ -1; КЗ 7; ОЗ 22; ДВ 90'(30'); #АТ 1 когти/1 укус/+ огненное дыхание; У 1-8/1-8/ 4-32 + 22; Спас В7; МР 10; М X
Заклинания: Первый Круг: *чревовещание* (*ventriloquism*), *очарование* (*charm person*), *обнаружение магии* (*detect magic*)
Второй круг: *увидеть невидимое* (*detect invisible*), *бесконечный свет* (*continual light*)

С вероятностью в 10% дракон спит, в тот момент когда его обнаружат. Если персонажи столкнувшись с драконам убегут от него, то вернувшись спустя шесть ходов могут застать его спящим с вероятностью в 10%.

Даже если кто-то из персонажей будучи невидимым проникнет в пещеру, дракон почует его с помощью великолепного слуха присущего его виду, если только это не вор, который сделал удачный бросок на "беззвучное передвижение". Если дракон почуял присутствие хотя бы одного невидимого персонажа, то он использует заклинание *увидеть невидимое* (*detect invisible*). После чего он сможет увидеть всё невидимое в этом помещении. Если персонажи не нападают на дракона, то он ведёт себя спокойно, следя за невидимками.

Когда этот хитрый змий узнаёт о присутствии персонажей, то не спешит поджаривать их своим огненным дыханием. Вместо этого он используя своё заклинание *чревовещание* (*ventriloquism*) сотворяет чудовищный рёв за спиной у персонажей. Когда он понимает, что все члены партии вошли в пещеру, он смеётся прежде чем вежливо поприветствовать персонажей. Ему нравится непринуждённая беседа с персонажами, а так как он абсолютно не боится этих жалких людишек, то может потратить на светские беседы с ИПами 2-12 (2к6) ходов.

Змий восседает на огромной коллекции из монет и других ценностей. Он будет рад услышать комплименты и не прекрытую лесть о себе, а если персонажи будут достаточно учтивы то дракон разрешит осмотреть свои сокровища.

Дракон нападёт если персонажи попытаются сбежать из пещеры или напасть на него. В обоих случаях бросайте инициативу по обычным правилам; отметьте, что первой атакой дракона будет огненное дыхание.

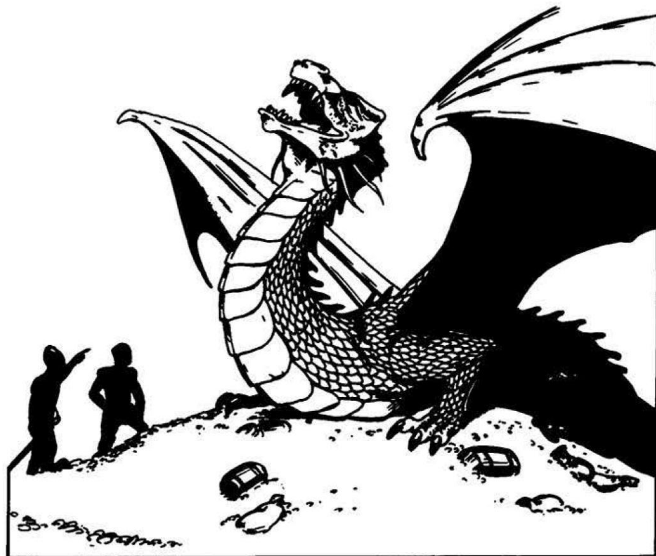
Если персонажи не нападут на дракона и не попытаются сбежать, то предупредите, что дракон устаёт от беседы (2-12 (2к6); его комментарии в диалоге становятся более краткими и грубыми и даже враждебными.

В первом раунде боя, дракон постарается зацепить своей огнедышащей атакой, как можно больше персонажей; в последующих раундах дракон будет атаковать оставшихся в живых так как это описано в Базовых Правилах: бросьте 1к6 (один, два или три означают, что дракон использует атаку когтями и укусом; четыре, пять и шесть означают, что он снова использует драконье дыхание.

Если персонажи смогут убить или усмирить дракона, то найдут столько золота сколько смогут унести. В куче сокровищ под драконом находятся 7000 м.м. и 10000

с.м., 5000 э.м., 2000 з.м. и 800 п.м. и различные самоцветы (500 з.м. х 2, 300 з.м. х 10, 200 з.м. х 10 и 100 з.м. х 20) и украшения (1000 з.м., 750 з.м., 600 з.м., и 500 з.м. х 2). Также в сокровищах можно найти *кольцо защиты +1*, *палочка обнаружения магии* (восемь зарядов), *жезл отмены* (*cancellation*) и *сумку пожирания* (*devouring*)

Выход из логова дракона это тоннель в милю длиной с небольшим уклоном вверх ведущий в локацию #19 (смотрите карту поверхности Холма).



ПРЯЧА КОНЦЫ В ВОДУ

Если партия заранее подготовилась к возвращению (смотрите страницу …), то они не должны испытать особых проблем на обратной дороге в Крепость Гвидо - если конечно их не сопровождает покорённый дракон!

Дракон слишком велик и тяжёл для рыболовецкой лодки. Если партия решит перевезти его, то лодка начнёт тонуть. Ещё один сигнальный огонь может призвать ещё одного рыбака на лодке, также персонажи могут построить плот.

Поняв что лодка мала, ИПы могут попробовать уговорить дракона плыть рядом с лодкой, на что он согласиться, но будет делать это крайне неуклюже.

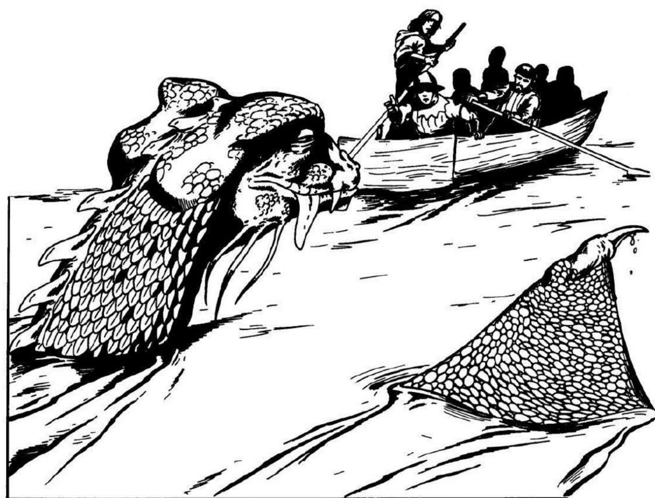
Вернувшись в Крепость Гвидо, партия встретиться с сёстрами из таинственной хижины, если они заключили с ними сделку за зелья и свитки. Они найдут их в Логове Льва. Оплату они потребуют в зависимости от добычи: В первую очередь они захотят подчинённого дракона. Если дракона не будет, то они захотят *жезл отмены* (*cancellation*). Если у партии нет ничего из этого, то вам как МП нужно будет выбрать достойную замену, такую как дорогое кольцо, жезл и тд. Оружие не представляет для них ценности.

Если подчинённый дракон есть в наличии, то и жезл скорее всего будет (жезл был частью сокровищ дракона, которые несомненно партия захватила с собой). Несмотря на то что сёстры заберут себе дракона, они положат глаз и на жезл. Это одна из магических вещей, которые они хотели бы заполучить себе в коллекцию. С блеском в глазах и жадностью в голосе , Росалинда скажет партии:"Этот древний *жезл отмены* (*cancellation*) в очень плохом состоянии, но так как мне жалко вас потерявших дракона после стольких злоключений. Вот что я вам скажу. Даю вам 1000 з.м. за жезл - между прочим это вдвое больше чем он стоит!"

По правде говоря сёстры готовы заплатить 5000 з.м. за жезл, но только очень ловко торгующийся персонаж сможет столько с них получить.

Если персонажи не заключали сделку с сёстрами ради зелий и свитков, и не могут понять что им делать с покорённым драконом, то могут найти мага в Логове Льва, который согласится купить его. Он предложит за него 5000 з.м., но персонажи могут торговаться с ним до

10000 з.м., что будет окончательным предложением мага.



НОВЫЕ МОНСТРЫ

Птица Пиранья

Класс Брони: 7
Кость Здоровья: 4
Движение: 60'(20')
Атака: 1 стая
Урон: 4
Количество: 1 стая
Спасбросок: Обычный Человек
Мораль: 11
Сокровища: Нет
Мировоззрение: Нейтральное

Птицы пираньи достигают одного фута в длину, имеют яркий окрас и находятся в постоянном поиске свежего мяса. Птицы в стае могут сильно отличаться по цвету оперения и быть зелёными, синими, красным, коричневыми, чёрными и даже пурпурными. Клюв у них острый и узкий, а также имеет зубчатые края, чтобы птица могла подлететь и вонзив клюв в жертву оторвать кусок плоти, а затем улететь с добычей.

Птицы пиранья могут летать ловко маневрируя; они могут резко менять направление полёта и даже зависать в воздухе. Когда птица пиранья обнаруживает добычу, то начинает высоким свистение зазывать остальную стаю. Они атакуют только теплокровных существ, проверки морали производятся только если стая потеряет половину особей.

Они не любят яркий солнечный свет, но их вид обитает во всех природных зонах, кроме тех в которых совсем нет тени. Они предпочитают жить в густых лесах или подземных пещерах и имеют инфравидение до 30 футов в полной темноте.



Жук Бомбардир

Класс Брони: 6
Кость Здоровья: ½ (1-4 очков здоровья)
Движение: 30'(10') по земле
180'(60') в полёте
Атака: 1 укус
Урон: 1-4
Количество: 4-24
Спасбросок: Обычный Человек
Сокровище: нет
Мировоззрение: Нейтральное

Жуки бомбардиры это насекомые обитающие под жаром и давлением из подземных геотермальных источников. Они перерабатывать жар исходящий от лавы в энергию (это похоже на то как растения получают энергию от солнца), множество поколений бомбардиров так и проживёт не покидая глубоких пещер, имеющих идеальную среду для них.

Случается так, что вулканическая активность может вывести стаю жуков на поверхность вместе с

извержением пара или лавы. Они долго не протянут в относительно для них холодной атмосфере, но могут оказаться опасным противником в течении последних 1 - 4 часов своей жизни.

Жуки бомбардиры светятся под землёй или в тени, из-за высокой температуры тела. Персонаж попавший в гущу стаи бомбардиров получает четыре очка урона, если стая не понесла потери. Урон будет снижен наполовину, если персонаж сможет отогнать от себя насекомых. (Смотрите "Стаи Насекомых" в правилах основной книги правил). Дым и огонь не отпугнут жуков, но вода может нанести им урон если будет вылита на стаю (КБ 7). Персонажи могут руками зачерпнуть воды из ручья или лужи, так же они могут вылить на жуков воду из ведра.

За каждое "попадание" по стае, урон который который бомбардиры могут нанести уменьшается на одну единицу. Если два раза стаю облили водой и один персонаж отгоняет их, то их урон уменьшается до одного очка урона. Отметьте, что стая за один раунд может атаковать только одно существо или одного персонажа.

Лавовая Ящерица

Класс Брони: 3
Кость Здоровья: 4*
Движение: 90'(30')

Количество: 1
Спасброскок: Воин 4
Мораль: 12
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Нейтральное

Лавовая ящерица это удивительное животное, которое обитает в подземных пещерах рядом с бурлящими лавовыми озёрами. У этого существа шкура похожа на камень, за счет неё ящерица выжвает.

Ящерица будет кусаться используя свои от природы слабые челюсти. Укушенное существо получае 1-6 единиц урона и должно пройти спасбросок против дыхания дракона. При провале броска, ящерица кусает существо и наносит дополнительные 1-6 урона от жара. (Для магического сопротивления огню с помощью колец или заклинаний, считайте укус дыханием дракона при спасбросках и снижении урона.)

У лавовой ящерицы есть особая защита. Когда существа бьют ящерицу металлическим, но не волшебным оружием (таким как меч или кинжал), то его владелец должен пройти спасбросок против волшебных палочек (magic wands) или оружие расплавиться от сильного жара исходящего от шкуры пресмыкающегося. Отметьте, что расплавленное оружие наносит урон в этом раунде, но не в последующих.

Хоть и известно что эти существа обитают неподалёку от лавы, но бывает и так, что они могут уйти на несколько миль от своего источника жизни. Как только температура



их тела начинает падать, они устремляются к источнику живительного жара. Ходят слухи, что находили полностью обездвиженных, как статуи лавовых ящериц, видимо забредших слишком далеко от своего источника жара.

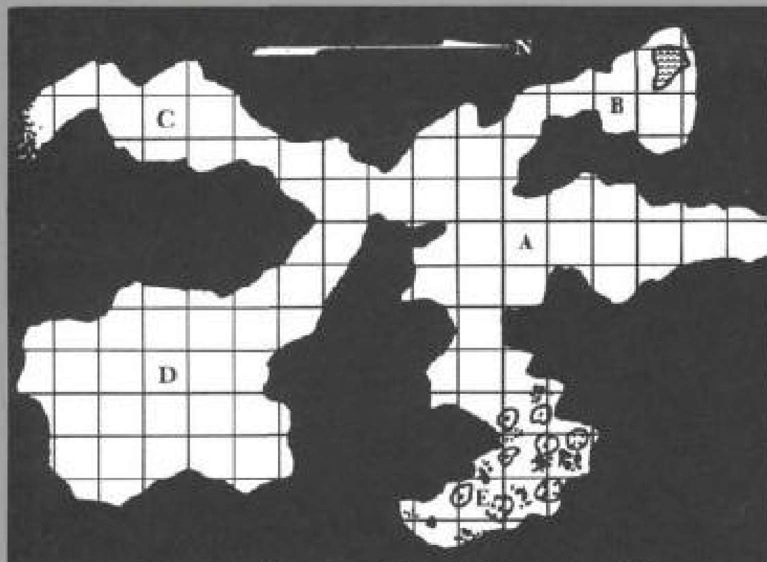
КАРТА ПОВЕРХНОСТИ ХОЛМА



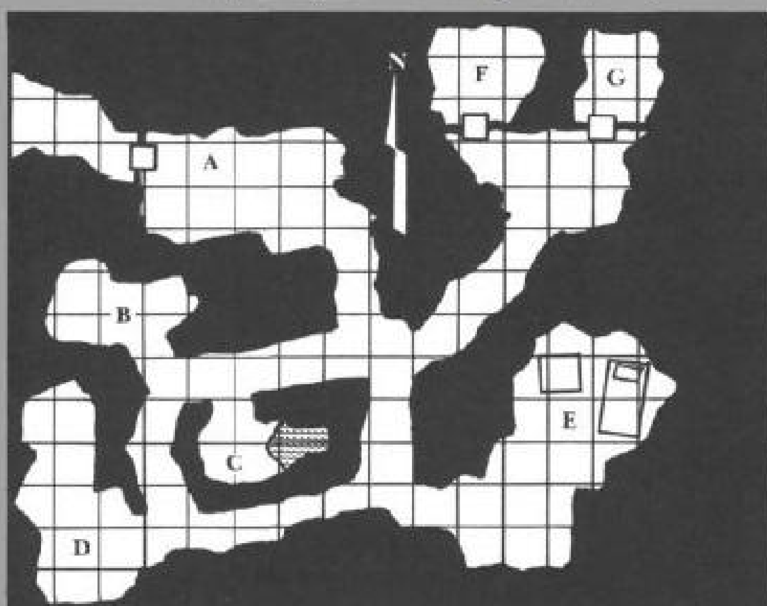


©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

КАРТЫ ПЕЩЕР



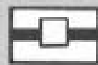
Пещера Летучих Мышей (локация #8)



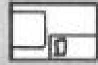
Пещера Огров (локация #15)


Валуны, Камни


Бассейн

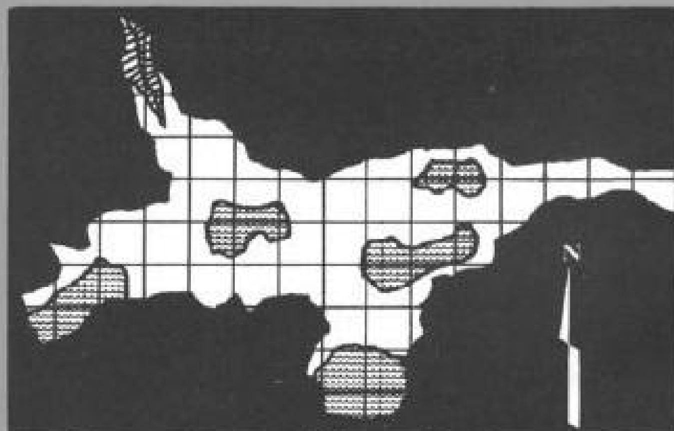

Дверь


Разлом в Земле

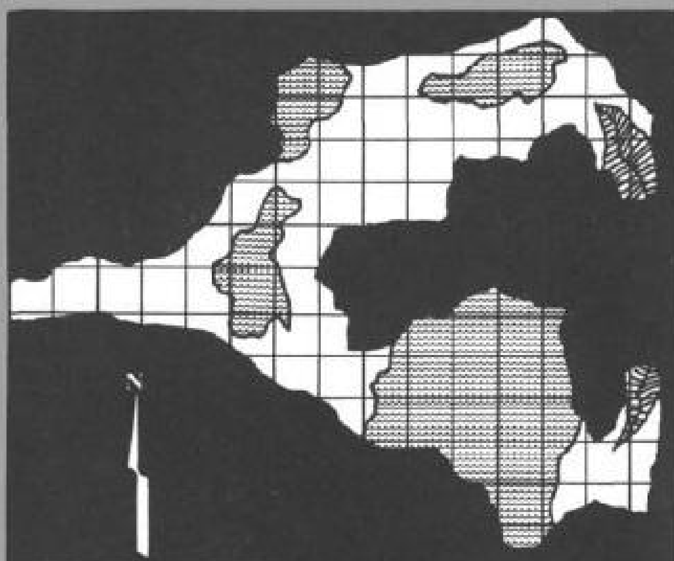

Пещера

1 квадрат = 10 футов

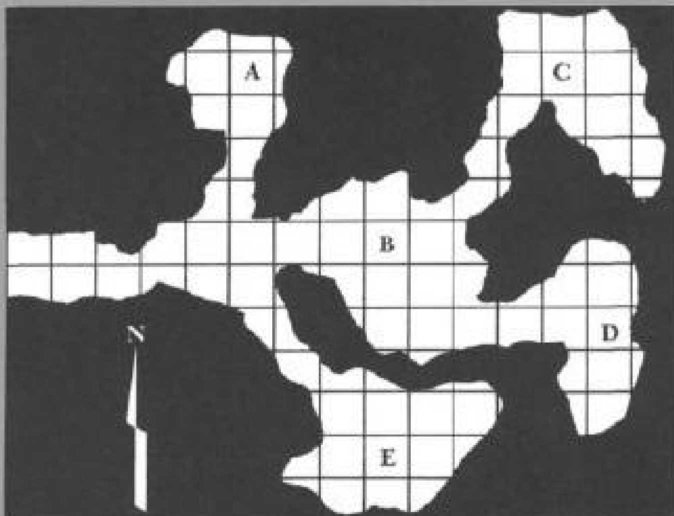
© 1983 TSR, Inc. All Rights Reserved.



Первая Пещера с Жуками Бомбардирами (локация #10)

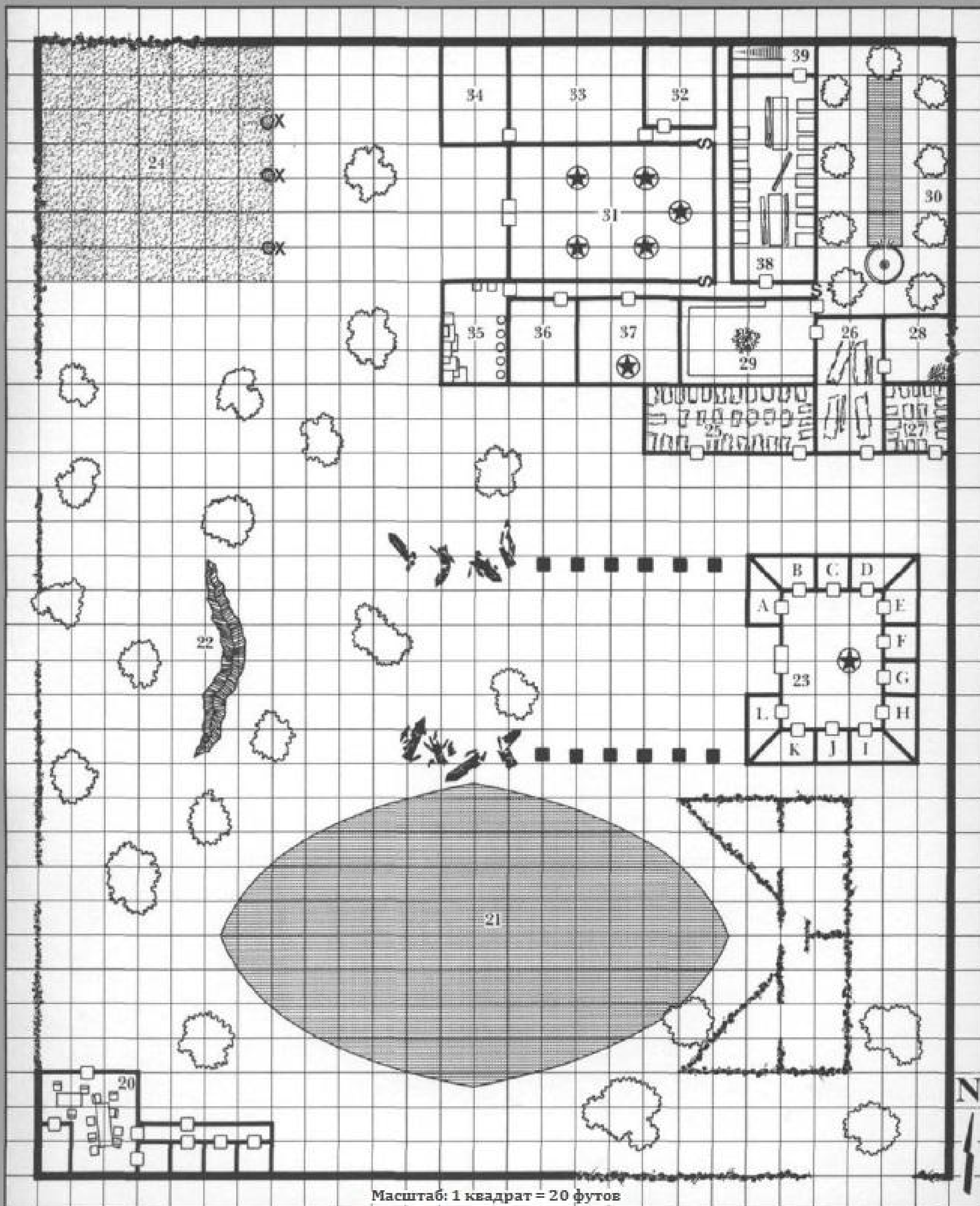


Вторая Пещера с Жуками Бомбардирами (локация #15)



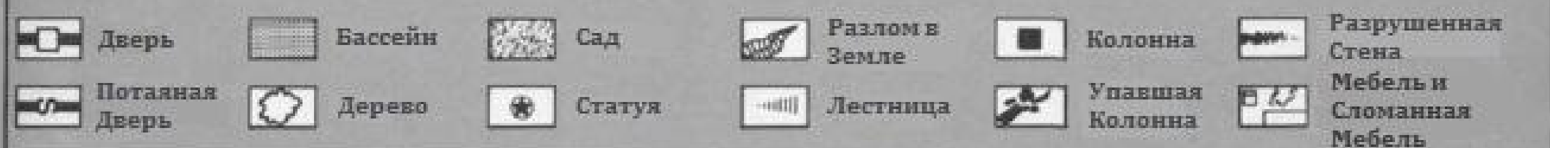
Пещера Неандертальцев (локация #16)

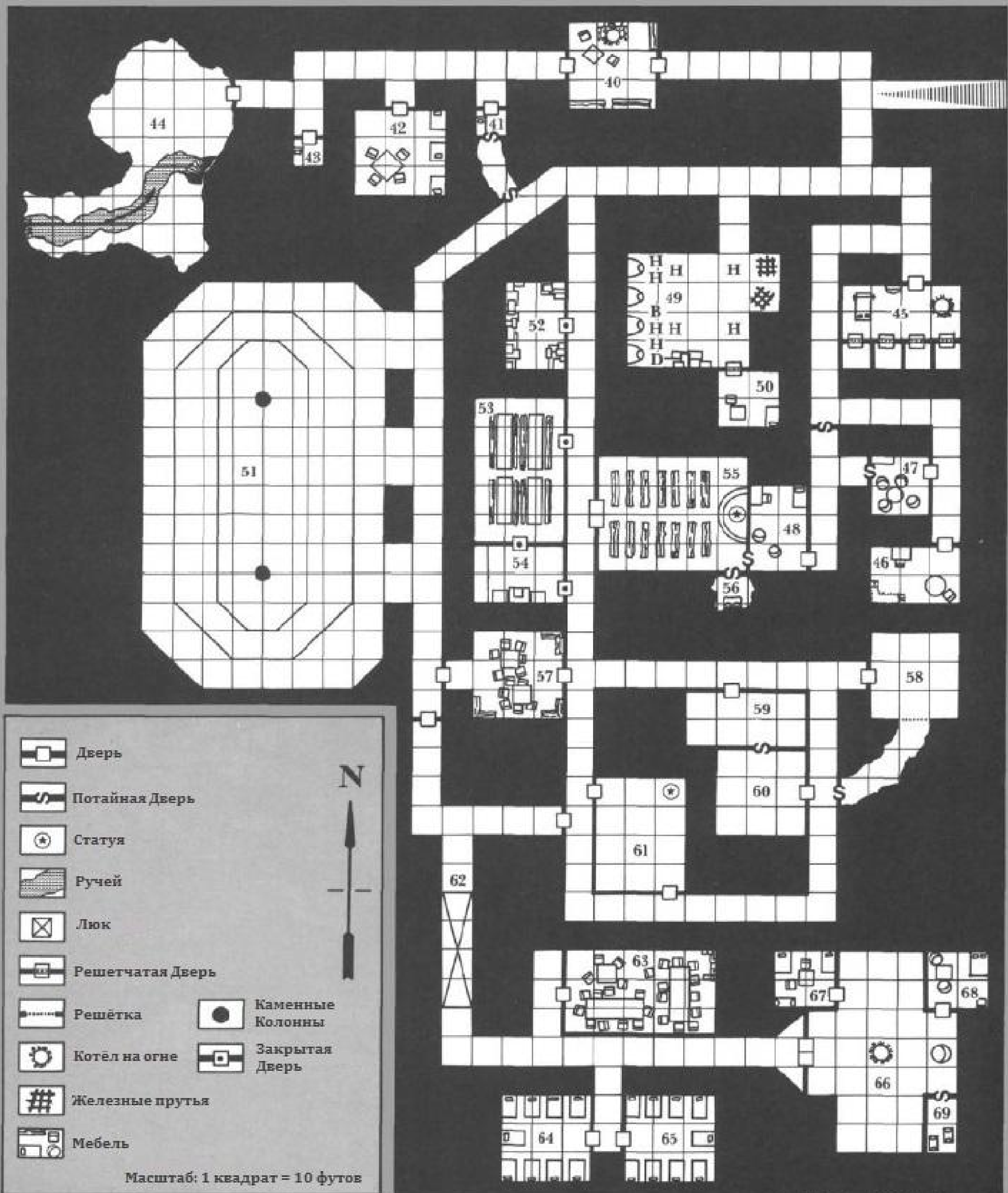
КАРТА МОНАСТЫРСКИХ РУИН



Масштаб: 1 квадрат = 20 футов

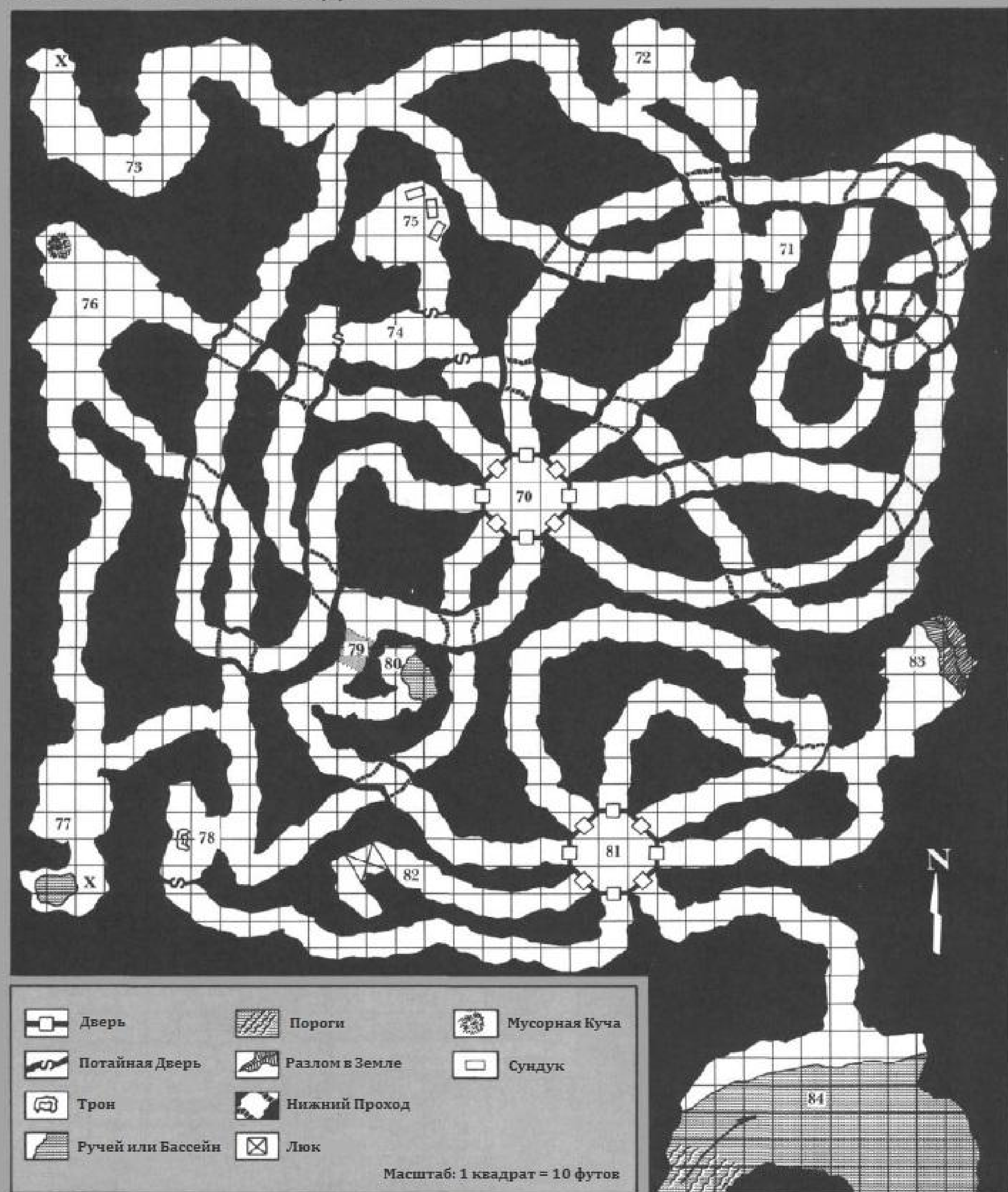
© 1983 TSR, Inc. All Rights Reserved





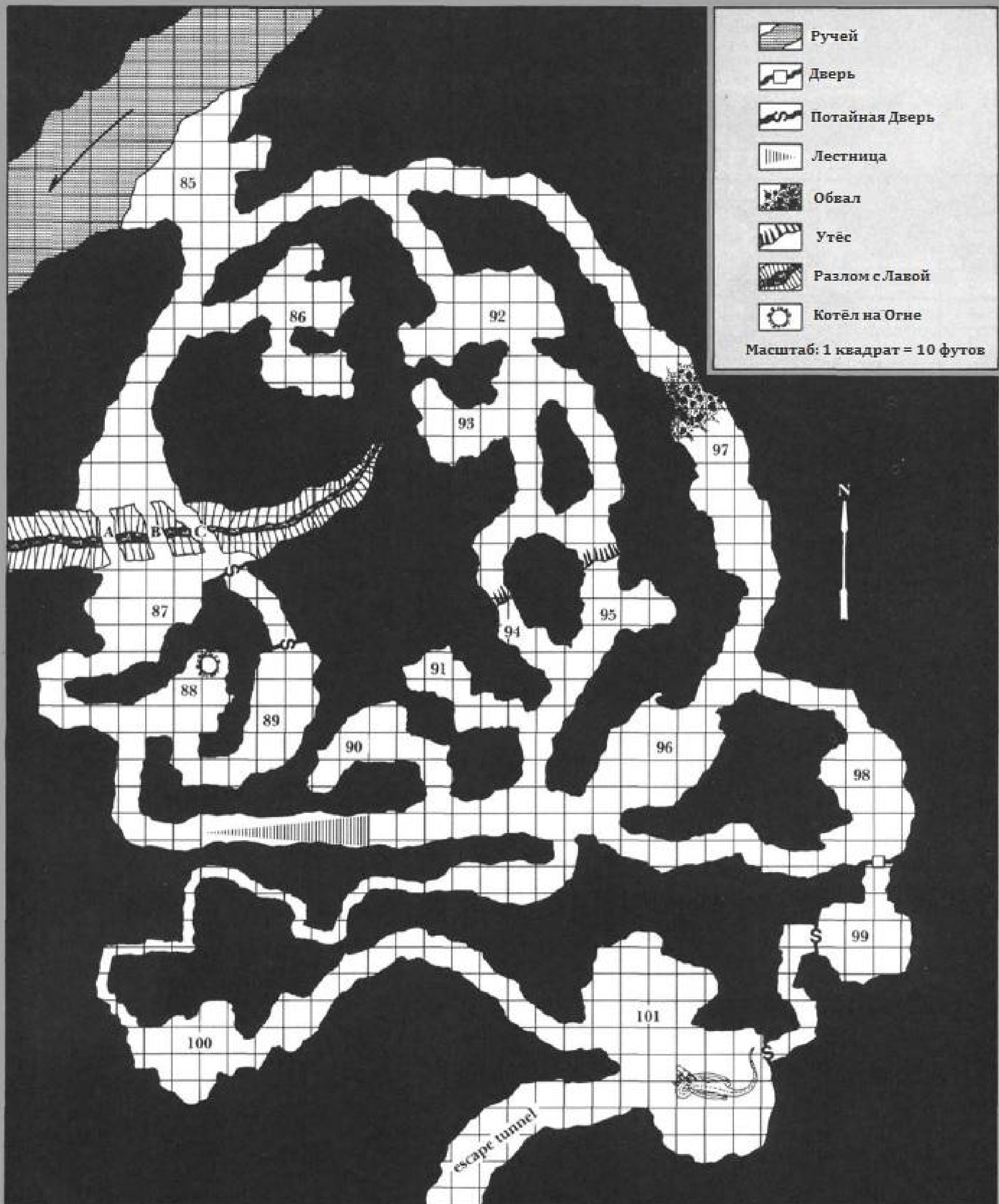
©1983 TSR, Inc. All Rights Reserved.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ



©1983 TSR, Inc. All Rights Reserved.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ



© 1983 TSR, Inc. All Rights Reserved.